

Editado por
PC ACTUAL
computer idea
el
GRAN LIBRO
de
Sólo 4,95€
XBOX
Más de 160 páginas con todas las claves para tu Xbox
ANÁLISIS TÉCNICO
Descubre el interior de la consola, sus posibilidades técnicas y su capacidad como DVD
SOLUCIONES
Halo
Genma Onimusha
Wreckless: The Yakuza Missions
Star Wars: Obi Wan
Batman Vengeance
Oddworld: Munch's Oddysee
Max Payne
PISTAS Y TRUCOS
NHL Hitz
Rallisport Challenge
Amped Freestyle Snowboarding
Legacy of Kain: Blood Omen 2
Blood Wake
Cel Damage
Dark Summit
Dead or Alive 3
Project Gotham
...y muchos más
AVANCES
Los más importantes juegos que podrás disfrutar a lo largo del año
Y ADEMÁS...
Guía de compras, preguntas y respuestas, última hora, accesorios y periféricos
XBOX
XBOX
00001
8 424094 900121
vnu







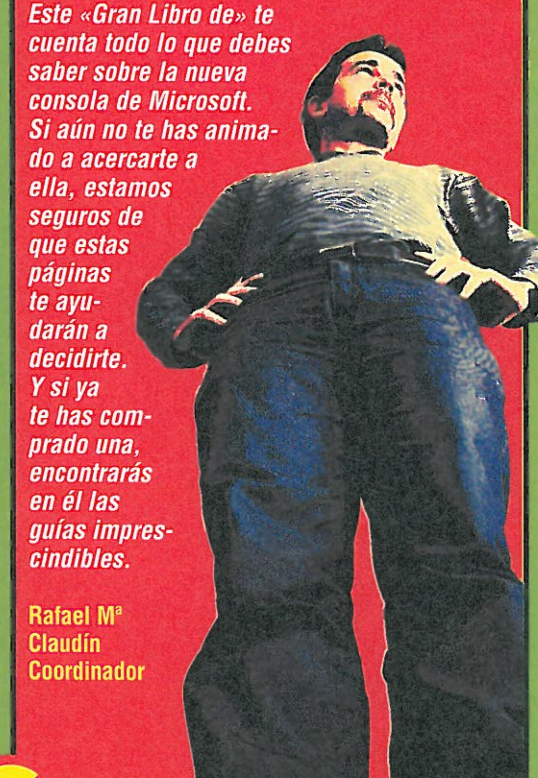
San Sotero, 8. 28037 Madrid / Teléfono +34 913 137 900 / Fax +34 913 273 704
Pompeu Fabra, 10 bajos. 08024 Barcelona / Teléfono +34 932 846 100 / Fax +34 932 103 052

SUMARIO

Nuevos horizontes para los consoleros

El lanzamiento de Xbox ha hecho mucho menos ruido en España que en otros países más estratégicos para Microsoft. Sin embargo, la expectación en la comunidad de jugones ha sido enorme en los últimos meses. Todos nos preguntábamos si el precio de la consola merecía la pena, si de veras podríamos disfrutar de un sonido excelente como decían las buenas lenguas o si tendríamos problemas con la reproducción de DVD. Sin embargo, la pregunta fundamental era otra: la jugabilidad. ¿Habría juegos que apoyaran de hecho a la consola? Porque una consola no es otra cosa que una plataforma de lucimiento de juegos, y para eso hace falta tener productos que lucir. Pues bien, aunque aún hay muchos títulos que apenas cubren el expediente o son sólo un modesto dejá vu de otras plataformas, lo cierto es que la cobertura lúdica ha sido increíblemente sólida desde el primer día.
Por eso hemos dedicado la mayor parte de este especial a las soluciones, pistas y trucos que os ayuden a afrontar los juegos más complicados del lanzamiento de Xbox. La cobertura de esas páginas es, en cualquier caso, de lujo. Una guía con los 24 mejores títulos que hay en la calle, un riguroso análisis técnico del dispositivo, preguntas y respuestas habituales y avances de los títulos que no tardarán mucho en estar con nosotros.
Este «Gran Libro de» te cuenta todo lo que debes saber sobre la nueva consola de Microsoft. Si aún no te has animado a acercarte a ella, estamos seguros de que estas páginas te ayudarán a decidirte. Y si ya te has comprado una, encontrarás en él las guías imprescindibles.

Rafael Mª Claudín
Coordinador



146 Preview

No falta mucho tiempo para que nos llegue una auténtica avalancha de títulos. Sirvan como muestra los que os comentamos en esta sección.

157 Avances

Y mirando un poco más allá, os mostramos un compendio de títulos con gancho, de modo que podáis ver las posibilidades de futuro de la consola

160 Última hora

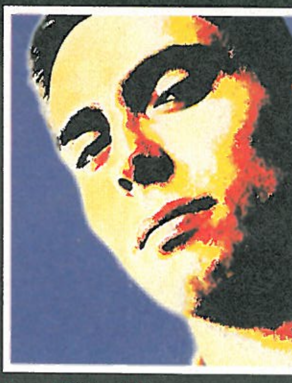
Por último, las noticias frescas que nos llegan, sobre todo, desde Estados Unidos bien se merecen unas cuantas páginas para satisfacer la curiosidad de los usuarios.





Álvaro Menéndez
Redactor

«Después de miles de horas delante del televisor y con los dedos entumecidos de probar tantos juegos, he descubierto que la Xbox tiene títulos para todos los gustos. Por su espectacularidad, yo me quedo con Wreckless y DOA 3. Imprescindibles»



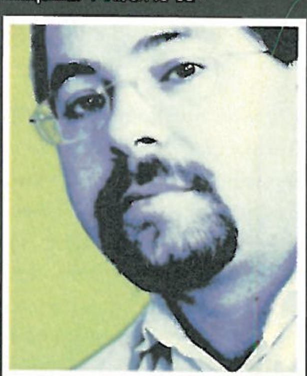
Juan Cárlos López
Redactor

«Al principio me mostré escéptico. No me atraía la idea de que una compañía inexperta en el mundo de las consolas se infiltrase en un sector que le era totalmente ajeno. Estaba equivocado. Juegos como Halo sólo abanderan a una gran máquina. Y Xbox lo es»



Blanca Salvatierra
Redactora

«La llegada de una nueva consola al mercado siempre es una buena noticia para todos, ya que el abanico de juegos y posibilidades de entretenimiento aumenta considerablemente. Xbox está demostrando ser una gran consola que sin duda servirá de plataforma para títulos extraordinarios»



Pablo Oliveira
Redactor

«Hace tan sólo unos años me hubiera reído de cualquiera que me hubiese comentado que Microsoft tenía planes de sacar al mercado una consola de videojuegos. Hoy, después de probar Xbox durante un largo mes, todavía me estoy recuperando de las maravillas que he visto»

Redacción, publicidad, administración y suscripciones.
San Sotero, 8. 4ª planta. 28037 Madrid. Tel: 913 137 900. Fax: 913 273 704.
Redacción y publicidad en Barcelona.
Avenida Pompeu Fabra, 10-bajos. 08024 Barcelona. Tel: 932 846 100. Fax: 932 103 052

Editor. Javier Pérez Cortijo **jcortijo@bpe.es**

Coordinación. Rafel Mª Claudín **rclaudin@bpe.es**
Redactores y colaboradores.
Álvaro Menéndez, Blanca Salvatierra, Pablo Oliveira, Juan Carlos López



Jefe de Arte / portada. Javier Herrero **jherrero@bpe.es**
Maquetación Ismael Ortuño, Isabel Rodríguez, Manuel Montes, Silvia Muñoz

Director de producción. Agustín Palomino **agustinp@bpe.es**
Preimpresión. Gama Color. **Imprenta.** Ruan. **Encuadernación.** Lanza, S.A.
Distribución. DISPAÑA. Avda. General Perón, 27. 7ª. 28020 Madrid. Tel: 914 179 530. Fax: 914 795 539
México: Importador exclusivo: CADE, S.A. C/Lago Ladoca, 220. Colonia Anahuac. Delegación: Miguel Hidalgo. México D. F. Telf.: 545 65 14. Fax: 545 65 06. Distribución Estados: AUTREY. Distribución D.F.: UNIÓN DE VOCEADORES.

Director de Publicidad Miguel Onieva
Publicidad Madrid Guadalupe Martín
Publicidad Barcelona Mª del Carmen Ríos

global media

Representantes en el extranjero. *Europa/Oriente Medio:* Global Media Europe Ltd. 32-34 Broadwick Street. London W1A 2HG. Tel: 44 207 316 9101. Fax: 44 207 316 9774.www.globalreps.com. advertising@globalreps.com. *EE UU y Canadá:* Global Media USA LLC. 565 Commercial Street. 4th floor. San Francisco, CA 94111-3031. www.globalreps.com. sjones@globalreps.com. USA. Tel: 415 249 1620. Fax: 415 249 1630. *Taiwan:* Prisco. Tel: 886 223 225 266. *Bélgica/Holanda/Luxemburgo:* Insight Publicitas. Tel: 31 2153 12042.

EL GRAN LIBRO DE XBOX está editado por **VNU BUSINESS PUBLICATIONS ESPAÑA, S.A.**
Consejero Delegado. Antonio González Rodríguez
Director de Publicaciones. Ángel F. González **afgonzal@bpe.es**
Director Financiero. Ricardo Anguita. **Director de Área PC.** Fernando Claver

Depósito Legal M-14299-2002

El poder de la bestia

Descubre el potencial que se oculta tras el hardware de Xbox

A lo largo de las siguientes páginas realizaremos una excursión a través del hardware de la videoconsola, intentando desvelar qué nuevos horizontes lúdicos descubrirán los afortunados poseedores de Xbox.

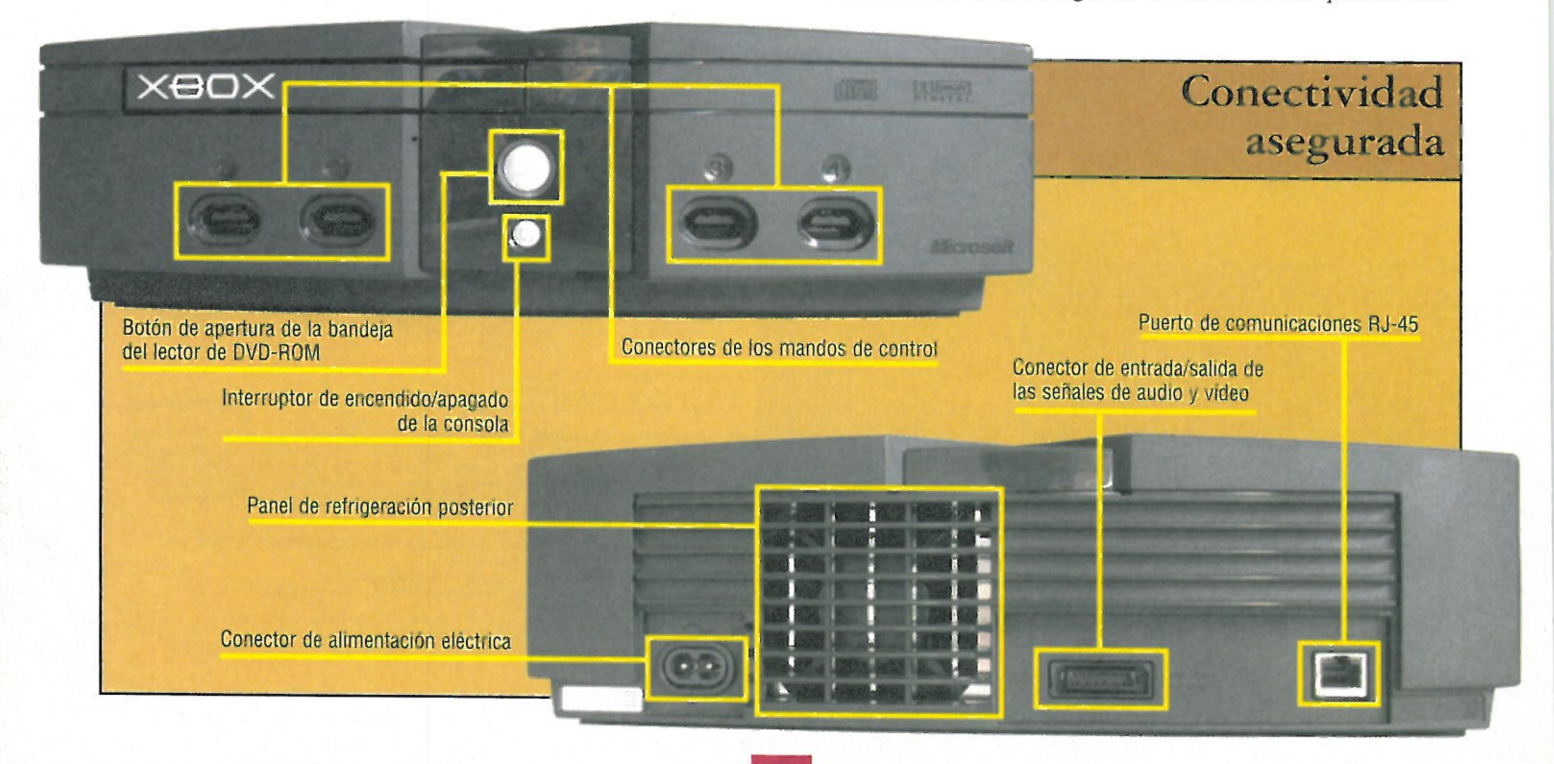
Ha llovido mucho desde que Microsoft anunciase su intención de formar parte activa del suculento mercado de las consolas de videojuegos. Durante todo este tiempo son muchos los aficionados que han utilizado Internet como medio de propagación de sus primeras impresiones sobre la futura consola de una compañía inexperta en este sector. Poco a poco se iban desvelando las características básicas de la máquina, lo que ocasionaba la aparición a partes iguales de seguidores y detractores de la futura consola. Y es que no cabe la menor duda de que «polémica» es la palabra que mejor sintetiza lo que ha representado Xbox hasta el momento de su aparición.

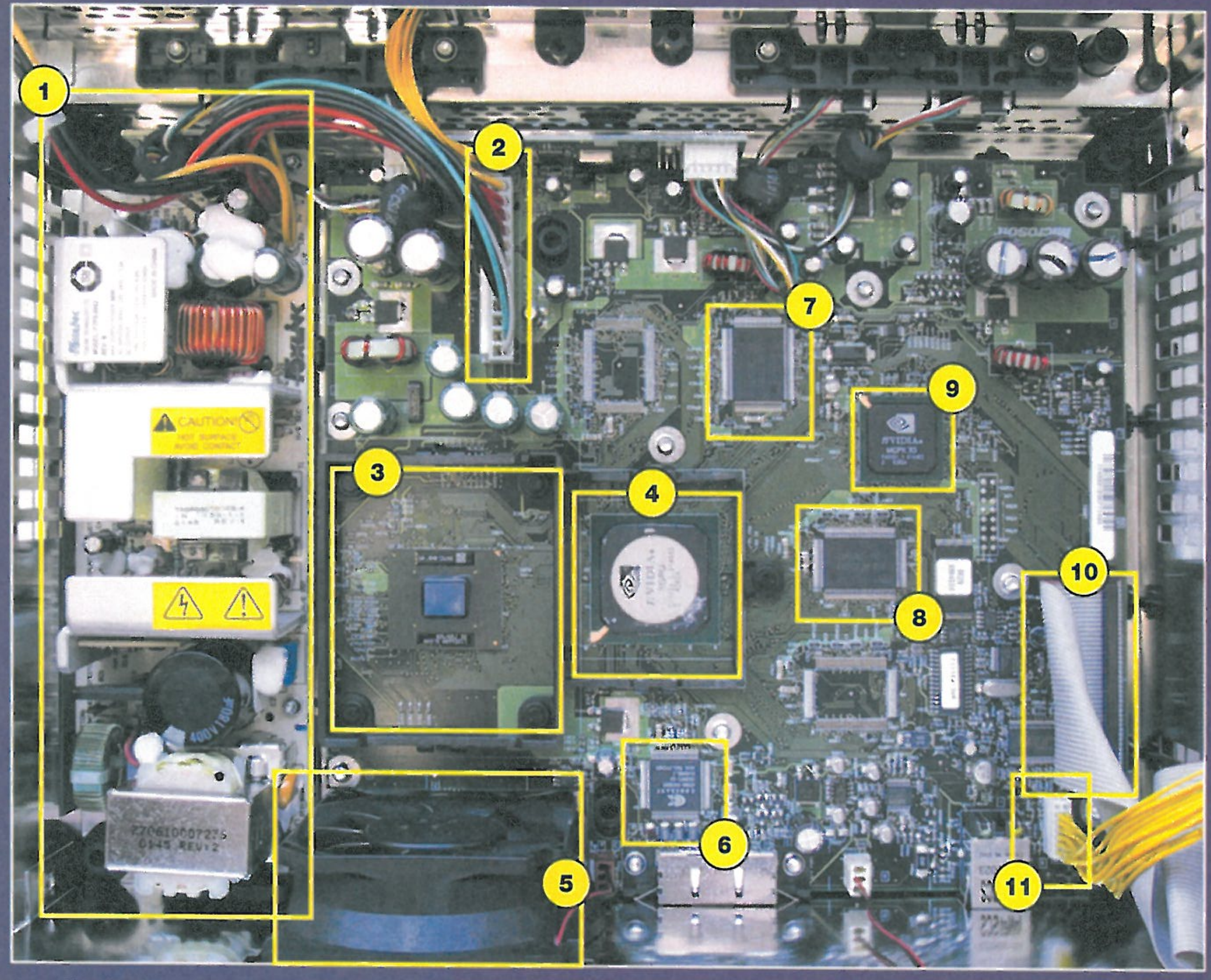
Pero no debemos olvidar que el hardware no es más que la base sobre la que ejecutar el software, en este caso los videojuegos. En el mundo de las consolas lo importante son los juegos, su calidad, su jugabilidad, su capacidad de inmersión y divertimento. Pero sin un soporte hardware adecuado todo esto no sería posible. Xbox es la consola más potente jamás creada, de eso no cabe la menor duda.

Por fortuna, parece que la primera generación de videojuegos comienza a hacer honor a lo prometido por la gran compañía abanderada por Bill Gates, ya que en nuestro país la consola se ha visto respaldada desde el ansiado 14 de marzo por un amplio repertorio de juegos. Entre éstos, lógicamente, encontramos títulos de muy diferente temática, pero no cabe duda de que la elevada calidad de la mayor parte de ellos los hace dignos representantes de la máquina que está llamada a conquistar el salón de miles de hogares españoles, máxime teniendo en cuenta que se trata de la primera generación de videojuegos programados para esta consola. Y aún más. No podemos olvidar que algunos de estos títulos ya han sido proclamados por la prensa especializada líderes en su género. Halo, Dead or Alive 3 o Rallisport Challenge son los mejores ejemplos, precursores de lo que ofrecerá la consola durante su a buen seguro dilatada vida.

Romper con la tradición

El hardware de Xbox ha suscitado, y aún sigue haciéndolo, numerosas polémicas entre los aficionados a las videoconsolas. Las semejanzas entre su arquitectura y la de los PC convencionales han situado a esta máquina en el punto de mira de miles de aficionados. Sin embargo, no debemos olvidar que son estas





1 Circuito de gestión de la alimentación eléctrica de la consola.

2 Conector de alimentación de la placa base.

3 Unidad de procesamiento central basada en el núcleo Coppermine utilizado en los microprocesadores Intel Pentium III.

4 Procesador gráfico integrado (IGP) derivado del núcleo NV2A desarrollado por NVIDIA.

5 Ventilador basado en la tecnología de rodamientos encargado de refrigerar la CPU y el IGP.

6 Codificador de la señal de vídeo desarrollado por Conexant.

7/8 Estos dos «chips» desarrollados por Samsung constituyen el subsistema de memoria unificada. Cada uno de ellos tiene una capacidad de 32 Mbytes.

9 Procesador responsable de la generación de audio y la gestión de las comunicaciones. Hace las veces de southbridge efectivo.

10 Conector IDE estándar utilizado para transferir la información almacenada en el disco duro y el lector DVD-ROM.

11 Conector de alimentación del lector DVD-ROM fabricado por Thomson.

similitudes las responsables en gran medida del tremendo potencial lúdico de la consola. Xbox es la única máquina, al menos por el momento, que integra de serie un disco duro y una controladora Ethernet. Por supuesto, es necesario reconocer que PlayStation 2 ha sido concebida para permitir la instalación de ambos componentes de forma sencilla, pero para disfrutarlos en la máquina de Sony será necesario realizar un considerable desembolso adicional que incrementa su precio de forma ostensible.

A pesar de todo, como descubriremos a lo largo de las siguientes páginas, la realidad objetiva revela un hecho claro: Xbox no es un PC. No genera el ruido producido por un ordenador compatible moderno, no precisa instalar los juegos, ni siquiera ocupa lo que un PC. Si realizamos un análisis riguroso de las consolas que competirán con Xbox con el objetivo de ganarse la confianza de los aficionados, comprobaremos que tanto PlayStation 2 como GameCube utilizan arquitecturas derivadas de la de los ordenadores compatibles. Y es que, al fin y al cabo, una consola de videojuegos no es más que un ordenador del que se han suprimido aquellos componentes electrónicos cuya presencia no es estrictamente necesaria para la ejecución de juegos. ◆

El cerebro de Xbox

Las principales características del procesador central de la consola

Uno de los argumentos esgrimidos por los detractores de Xbox se cimienta en la arquitectura del procesador central de la máquina.

Y es que, en oposición a la tónica dominante en las consolas de videojuegos que utilizan microprocesadores RISC (*Reduced Instruction Set Computer*), Microsoft ha optado por utilizar un «micro» CISC (*Complex Instruction Set Computer*) de 32 bits para gobernar su nueva máquina. Se trata concretamente de un derivado del núcleo Coppermine desarrollado por Intel y utilizado en la familia Pentium III.



El procesador central de Xbox difiere de los Pentium III convencionales únicamente en el tamaño de la memoria caché de segundo nivel.

Al igual que éstos, ha sido fabricado utilizando tecnología de integración de 0,18 micras y utiliza un bus del sistema capaz de trabajar a una frecuencia de reloj de 133 MHz. Asimismo, su velocidad de reloj interna es de 733 MHz. Hasta ahora parece que el procesador integrado en Xbox es un Pentium III normal; sin embargo, esto no es así. La diferencia la encontramos en la capacidad de la memoria caché de segundo nivel (L2), que en el caso del «micro» integrado en la consola es de 128 Kbytes. Los Pentium III destinados a los ordenadores compatibles de sobremesa disponen de una caché L2 de 256 Kbytes. La caché de nivel 1 (L1) tiene en ambos procesadores el mismo tamaño, concretamente 32 Kbytes, dedicando la mitad a datos y la otra mitad a instrucciones.

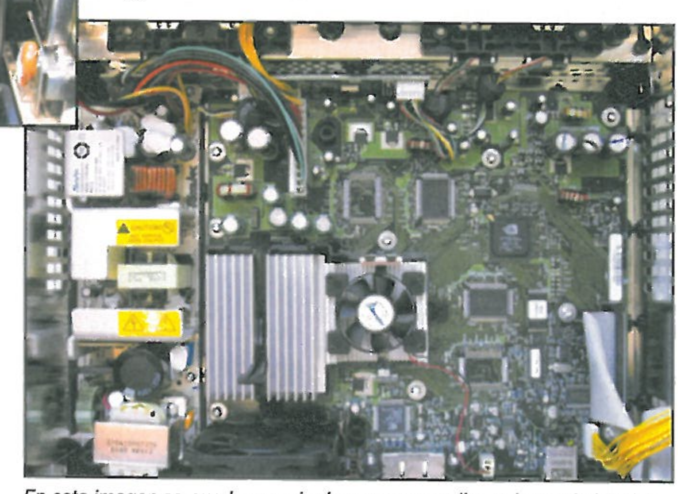
Este eficaz ventilador es el que refrigera la CPU de la máquina.

No obstante, no debemos pensar que por este motivo la CPU de Xbox es en realidad un Celeron. La única diferencia existente con los Pentium III de sobremesa es el mencionado tamaño de la caché de nivel 2. Una de las características que comparte con éstos es la presencia en dicha arquitectura de memoria caché de las 8 vías utilizadas originalmente en estos procesadores; sin embargo, la familia de «micros» de bajo coste Celeron integra una caché asociativa de nivel 2 de tan sólo 4 vías.

El quid de la cuestión

Todo lo explicado hasta este punto está muy bien pero, ¿cuál es la función real de este procesador? Básicamente su misión es «alimentar» al verdadero corazón de la consola: el IGP (*Integrated Graphics Processor*) o «chip» encargado de las tareas de procesamiento gráfico de la máquina. De esta forma, la CPU se libera de las tareas gráficas y pone a disposición de los programadores todos los recursos necesarios para ejecutar las rutinas de modelado de la física de los objetos utilizados en los juegos, así como el código que implementa la inteligencia artificial que tanto realismo aporta a maravillas lúdicas como Halo.

Teniendo todo lo anteriormente explicado en mente cabe preguntarse cuál es el motivo por el que Microsoft no ha utilizado un microprocesador más rápido y potente en la consola, por ejemplo un Pentium 4. Son varias las razones, pero una de las más importantes se traduce en que este hecho incrementaría sustancialmente el precio final de la máquina. También es necesario tener en cuenta que el calor disipado por un procesador más rápido es mayor, por lo que sería necesario utilizar un ventilador más veloz y, en consecuencia, capaz de generar más ruido.



En esta imagen se puede apreciar las generosas dimensiones de los disipadores instalados sobre los procesadores gráfico y central.

Además, el derivado de la familia Pentium III utilizado es lo suficientemente potente como para afrontar su función con totales garantías, al menos ante las exigencias actuales de los programadores. La experiencia indica que los desarrolladores de videojuegos no son capaces de aprovechar al máximo el hardware de una consola hasta que ésta acarrea ya varios años sobre sus espaldas. No cabe duda de que la primera generación de videojuegos de Xbox, la que estamos disfrutando en la actualidad, no lleva al límite de sus posibilidades ni a la CPU ni al IGP de la máquina. ◆

El corazón de la bestia

Conoce los entresijos del poderoso procesador gráfico de Xbox

Aunque el poderoso procesador central preste toda su capacidad a la consola, lo cierto es que el procesador gráfico de NVIDIA es el principal responsable de las virtudes gráficas de Xbox.

Anteriormente hemos mencionado la importancia del procesador central de la consola, un potente «micro» derivado del núcleo utilizado en la popular familia de microprocesadores Pentium III. Sin embargo, podemos afirmar de forma rotunda que el verdadero corazón de la máquina no es el chip desarrollado por Intel, sino el IGP (*Integrated Graphics Processor*) creado por NVIDIA expresamente para este dispositivo. Este potente microprocesador es el auténtico responsable de los increíbles gráficos que es capaz de exhibir Xbox en juegos como Dead or Alive 3 o Halo. Junto al MCP (*Media and Communications Processor*) que analizaremos más adelante, constituye el *chipset* de la placa base que hace las veces de cimientos de la consola.

Su papel en este caso es el de *northbridge* efectivo, a imagen y semejanza del popular chipset nForce (que utiliza el *core* NV11 empleado en la GPU GeForce2 MX) desarrollado por NVIDIA para competir en el segmento de placas base para microprocesadores AMD Athlon/Duron. Y es que, además de sus correspondientes especialidades en los ámbitos gráfico y sonoro, la labor conjunta de los mencionados IGP y MCP es la de gestionar el flujo de datos entre los principales componentes del sistema, del mismo modo a como la haría un chipset convencional integrado en la placa base de cualquier PC.



La increíble potencia de la GPU de Xbox es la responsable de la gran calidad gráfica de los juegos desarrollados para esta consola.

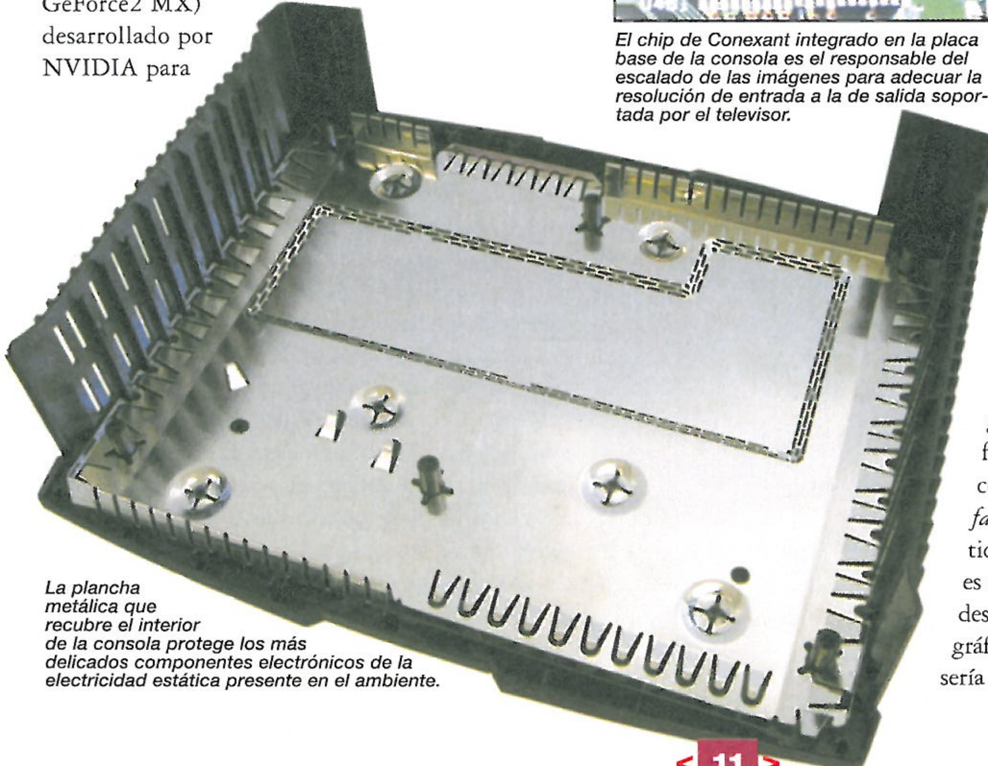


El chip de Conexant integrado en la placa base de la consola es el responsable del escalado de las imágenes para adecuar la resolución de entrada a la de salida soportada por el televisor.

Curiosamente, la conexión entre estos dos «chips» se ha efectuado utilizando la tecnología HyperTransport de AMD, el principal competidor de Intel en el mercado de los microprocesadores. Gracias a la utilización de esta tecnología de alta velocidad el rendimiento de los enlaces punto a punto se ha visto incrementado hasta cotas realmente insospechadas. Tan sólo tenemos que observar sus impresionantes especificaciones para comprobar lo mucho que se beneficia Xbox de esta tecnología, capaz de alcanzar una tasa de transferencia real de 800 Mbytes por segundo de comunicación bidireccional entre el IGP y el MCP.

Entrando en materia

Las especificaciones de las que hace gala el procesador gráfico desarrollado por NVIDIA son realmente impresionantes: trabaja a una frecuencia de reloj de 233 MHz, soporta toda la gama de efectos implementada en el procesador gráfico GeForce3 (NV20) de este mismo fabricante y es totalmente compatible con la API (*Application Programming Interface*) DirectX 8.1, entre otras características. Puede parecer que el IGP de Xbox no es más que una versión del núcleo NV20 desarrollado por NVIDIA para su procesador gráfico GeForce3, pero no es así. Lo correcto sería situar al corazón de la consola a medio



La plancha metálica que recubre el interior de la consola protege los más delicados componentes electrónicos de la electricidad estática presente en el ambiente.

El cable suministrado junto a la consola utiliza todas las patillas del popular conector SCART para introducir en el televisor las señales de audio y vídeo.

camino entre este último chip y el más moderno GeForce4 (NV25). La denominación utilizada para definir el núcleo del procesador gráfico de la consola es NV2A, ni el NV20 del GeForce3 ni tampoco el NV25 del GeForce4. De hecho, quizás lo correcto sería situar al NV2A más cerca del *core* NV25 que del NV20. El motivo es que mientras los procesadores gráficos GeForce3 integran una única unidad *Vertex Shader*, el núcleo gráfico de Xbox dispone de dos, lo que permitirá a los programadores sacar mucho más partido del motor nFiniteFX integrado en el *core*.

Como hemos mencionado, este «chip» es compatible con las librerías DirectX de Microsoft. De hecho, es esta API la base sobre la que están desarrollando la mayor parte de los juegos las *third parties* de la compañía y los grupos de programación integrados en la propia estructura de la empresa afincada en Seattle. La amplia experiencia que muchos programadores tenían utilizando esta librerías gracias a su trabajo desarrollando juegos para la plataforma PC les ha permitido incrementar notablemente la calidad de la primera generación de juegos elaborados para Xbox. No obstante, esto no significa que ya se haya tocado techo a nivel técnico. Ni mucho menos. Todavía queda mucho trabajo por hacer para aprovechar totalmente el tremendo potencial de la consola.

La consola, a través del «chip» de Conexant, es capaz de generar imágenes a una resolución máxima de 1.920x1.080 puntos

Las resoluciones soportadas por el subsistema gráfico de Xbox son muy elevadas, alcanzando los 1.920x1.080 puntos. Sin embargo, no será ésta la resolución que podrá disfrutar la mayor parte de los poseedores de la consola. Los juegos se renderizan internamente a una resolución de 640x480 puntos, debido principalmente a que es ésta la utilizada de forma efectiva por los televisores convencionales. A pesar de todo, la consola, a través del «chip» encargado de las tareas de codificación de la señal de vídeo desarrollado por Conexant, es capaz de generar imágenes a una resolución máxima de 1.920x1.080 puntos, aunque tan sólo los afortunados poseedores de televisores de alta definición (*High Definition Television* o HDTV) podrán disfrutarla.

Tecnología pura y dura

La calidad de las imágenes generadas por la consola no depende de la rapidez con que el procesador gráfico sea capaz de mover los miles de polígonos que dan forma a los objetos presentes en la pantalla. En realidad depende de los diversos efectos y filtros que la GPU es capaz de aplicar a las imágenes para mejorar su apariencia. El IGP de Xbox soporta, si no todos, la mayor parte de los efectos utilizados por los programadores de juegos hoy en día para la plataforma PC. Uno de los más importantes es el *antialiasing*. Gracias a esta tecnología, implementada en la máquina a nivel hardware, es posible eliminar los bordes dentados presentes en los objetos creados a partir de polígonos. Esta característica se traduce en que todas las líneas y curvas que aparecen en pantalla se encuentran totalmente definidas, independientemente del ángulo que formen con los ejes de ordenadas y abscisas. Pero el núcleo NV2A tiene mucho más que ofrecer, aparte de esta importante característica. Soporta sombreado a nivel de *pixel*, mapeado de reflejos (un efecto utilizado con frecuencia en los simuladores de conducción, como Project Gotham o RalliSport Challenge), *bump-mapping*, algoritmos de compresión de texturas, sombreado de vértices; en definitiva, una ingente cantidad de efectos gráficos diseñados para permitir a los programadores dar rienda suelta a su imaginación y sumergir a los usuarios de Xbox en el interior de los juegos. ◆



El conector de la izquierda es el que utilizaremos para transportar las señales de vídeo y audio desde la consola hasta el televisor.

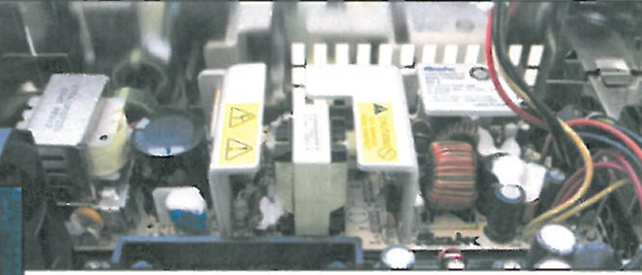
Un sonido «quasi» real

Descubre el más impactante audio Dolby Digital 5.1

Este complejo procesador desarrollado por NVIDIA es capaz de utilizar 256 voces simultáneas, soporta 64 canales de audio 3D, es totalmente compatible con la tecnología DirectSound de Microsoft y, lo que es más importante, es capaz de generar sonido en tiempo real en formato Dolby Digital 5.1.



El MCP desarrollado por NVIDIA es el responsable de la generación del audio y la gestión de las comunicaciones, además de hacer las veces de southbridge efectivo.



El circuito que aparece en la fotografía es el responsable de la alimentación eléctrica de todos los componentes de la consola.

Cuando anteriormente hablábamos del procesador gráfico de Xbox explicábamos que junto al MCP (Media and Communications Processor) era el encargado de gestionar el flujo de información que se transfiere entre los principales componentes del sistema.
Al igual que el IGP (*Integrated Graphics Processor*) de la consola, es además el responsable de las tareas de procesamiento gráfico. Es el encargado de la generación del majestuoso sonido con el que la máquina deleita los oídos de los asombrados jugones.



En la esquina superior derecha del panel frontal de la consola es posible distinguir el logotipo de la tecnología de audio Dolby Digital soportada por Xbox.

Esto significa, ni más ni menos, que puede procesar cinco canales discretos de audio mientras el usuario juega con la consola, y no sólo en las secuencias cinemáticas como hace PlayStation 2. Eso sí, para disfrutar de esta impresionante tecnología de sonido, la misma utilizada en algunas salas cinematográficas y en las películas en formato DVD, es necesario adquirir el cable de conexión avanzado euroconector que incorpora una salida de audio digital, así como un descodificador/amplificador compatible con el estándar Dolby Digital 5.1, el sistema de altavoces 5.1 (5 satélites y 1 subwoofer) y el cable de fibra óptica que debe transportar la señal desde la consola hasta el descodificador. Aunque los requisitos pueden parecer elevados, desde aquí os podemos asegurar que merece la pena, ya que semejante despliegue de medios hace posible disfrutar de sonido envolvente real.
Y por si las facetas de *southbridge* efectivo y procesador de audio no fueran suficientes, este fantástico «chip» es el responsable de la gestión de las comunicaciones de la consola, todo un ejemplo de funcionalidad.

Juego en red

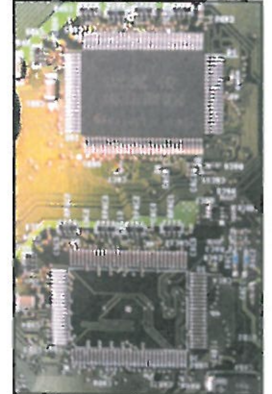
Además de abordar todo lo relacionado con la generación del audio de la consola, el MCP es el «chip» encargado de gestionar las comunicaciones de la máquina. En su interior alberga la circuitería de un controlador de tipo Ethernet 10/100, gracias al que es posible no sólo conectar varias consolas entre sí, sino también hacer lo propio con un módem, *router*, *switch* o concentrador. Esto significa que Xbox viene preparada de serie para permitir a sus usuarios jugar *on-line* sin necesidad de realizar ningún desembolso adicional. Eso sí, únicamente a través de banda ancha, ya que es la única tecnología capaz de proporcionar la tasa de transferencia idónea para mover con fluidez los modernos juegos tridimensionales. Para conectar dos consolas entre sí es necesario adquirir el cable de interconexión comercializado por Microsoft, no obstante también es posible hacerlo a través de un concentrador o cualquiera de los dispositivos de red que hemos mencionado anteriormente. No importa si a esa misma red de área local (*Local Area Network* o LAN) están conectados otros equipos diferentes a Xbox, como por ejemplo varios PCs. Cada consola será capaz de encontrar al resto de máquinas a través de la red. Sin lugar a dudas, se trata de una interesantísima opción hasta que la banda ancha sea una realidad accesible mayoritariamente en España. ◆

Almacenamiento principal y secundario

Características del subsistema de memoria y del disco duro

Xbox aporta una importante novedad en el ámbito de la gestión de la memoria principal: incorpora lo que los ingenieros de Microsoft han llamado «memoria unificada».

Hasta este momento hemos analizado las particularidades de los principales componentes de la consola, haciendo especial hincapié en las posibilidades que éstos ofrecen a los programadores a nivel técnico. No obstante, hay dos importantes apartados a los que aún no hemos hecho mención y lo merecen especialmente: el subsistema de memoria y el disco duro integrado en la consola.



En la imagen aparece uno de los chips de memoria DDR SDRAM de la consola. Debajo de éste puede verse el espacio designado a la ubicación de otro chip de memoria adicional, aunque en principio no es posible hacer uso de él.

El subsistema de memoria

La memoria unificada significa que, a diferencia de lo habitual en estos dispositivos, no integra varios tipos de memoria direccionables de forma independiente por parte de cada uno de los procesadores del sistema, sino un único mapa de direcciones accesible por los distintos microprocesadores de la máquina. La consecuencia de esta arquitectura es que deberán ser los programadores de videojuegos quienes decidan qué porcentaje de la memoria debe asignarse a cada una de las tareas inherentes al proceso de creación de un juego.

La capacidad total del subsistema de memoria de la consola es de 64 Mbytes, estando éstos repartidos en dos «chips» desarrollados por Samsung de 32 Mbytes cada uno. Se trata de memoria de tipo DDR SDRAM (*Double Data Rate SDRAM*) capaz de trabajar a una frecuencia de reloj de 200 MHz. El hecho de ser de tipo DDR significa que es posible efectuar dos operaciones por ciclo de reloj, ya que una de ellas se lleva a cabo durante el flanco de subida y la otra durante el de bajada de la señal. Gracias a esta característica la tasa de transferencia máxima desde la memoria es de 6,4 Gbytes/s, aunque alcanzar semejante cifra únicamente es posible en condiciones idóneas que no suelen producirse durante la ejecución real de los juegos.



El lector de DVD que Microsoft ha decidido incorporar a su nueva consola ha sido fabricado por Thomson, toda una garantía de elevada calidad.

Almacenamiento secundario

En este apartado la nueva consola de Microsoft aporta la que sin duda es una de las grandes innovaciones de la máquina: la integración de serie de un disco duro. Aunque otras consolas como PlayStation 2 ofrecen la posibilidad de instalar de forma adicional uno de estos periféricos, cuentan con una importante desventaja: obligan al usuario a realizar una inversión adicional que hay que añadir al importe de la consola. El hecho de incorporar el disco duro de serie significa que todos los juegos que se programen para Xbox harán uso de él, reduciendo los tiempos de carga entre fases a la mínima expresión; eso sí, siempre y cuando los programadores hagan buen uso de éste. Para lograrlo deben utilizarlo como una memoria caché de la unidad lectora de DVD.

Gracias al disco duro integrado en Xbox es posible almacenar una enorme cantidad de datos acerca de las partidas, así como nuevos escenarios y todo tipo de información descargada de Internet.

Los responsables del diseño de la consola han decidido utilizar un disco duro de la marca Seagate con una capacidad de almacenamiento de 8 Gbytes y una velocidad de rotación de 5.400 rpm. Gracias a este dispositivo los poseedores de una consola Xbox no se verán obligados a adquirir una tarjeta de memoria para almacenar la información acerca de las partidas. Pero no es ésta la única función del disco duro. En él también es posible almacenar nuevos escenarios para los juegos, más personajes, armamento y accesorios. Incluso es posible utilizarlo para almacenar pistas de audio extraídas directamente de nuestros CDs musicales favoritos. Todo un lujo. ◆

El cine conquista tu vida

Xbox es un completo reproductor de películas en formato DVD

Es una de las características más interesantes de la consola, de eso no cabe duda. Xbox ha sido concebida como un completo centro de ocio y multimedia, ofreciendo a todos sus usuarios no sólo los mejores gráficos y sonido en los más diversos videojuegos, sino también las excelencias del «cine en casa».



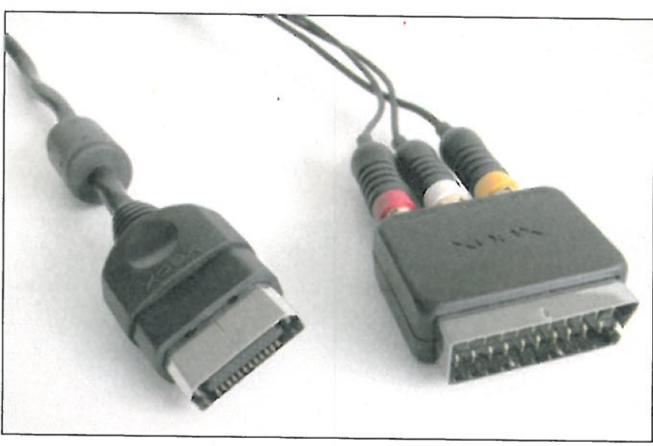
Hay quien aboga por no mezclar el terreno de las consolas de videojuegos con otros ámbitos eminentemente lúdicos. Nintendo, una de las grandes compañías de este sector, abandera esta filosofía ejemplarizada en su más reciente consola de videojuegos. Es un planteamiento totalmente respetable, pero difiere claramente de la concepción que los diseñadores de Microsoft han plasmado en Xbox. Y es que la caja de la gran X es algo más que una excelente consola de videojuegos. Transformarla en un completo reproductor de películas en formato DVD requiere únicamente adquirir el *kit* de reproducción que la compañía estadounidense comercializa para tal fin.



No obstante, ¿por qué motivo no es posible reproducir películas sin este accesorio? El proceso de reproducción siempre se podría gestionar a través del mando de control suministrado junto a la máquina. La razón es que cuando compramos un reproductor de películas en formato DVD estamos pagando un impuesto gravado por el organismo regulador que corresponda en cada país. Esto quiere decir que si se hubiese integrado esta funcionalidad en Xbox sin necesidad de adquirir este periférico se habría incrementado el precio final de la máquina. De esta forma, tan sólo los usuarios que realmente deseen utilizar la consola para reproducir películas en este formato deberán pagar esta tasa, adicionada al precio del *kit* de reproducción.

Funcionalidad ante todo

Los afortunados poseedores de una Xbox que opten por dotar a ésta de la capacidad de reproducción que hemos mencionado anteriormente descubrirán que el *kit* necesario está constituido por dos elementos: un mando a distancia y un receptor de infrarrojos. El primero, lógicamente, nos permitirá manipular los distintos parámetros que afectan al proceso de reproducción, tal y como lo haríamos desde el mando a distancia de un reproductor convencional. El receptor es el



La calidad de las imágenes generadas por la consola, incluso transportándolas hasta el televisor con el cable de vídeo compuesto estándar, es realmente excelente.

encargado de «escuchar» la señal enviada por el mando a la consola, de forma que ésta pueda procesarla y traducirla en la acción concreta especificada por el usuario. Para que este último dispositivo funcione es necesario conectarlo a cualquiera de los cuatro puertos de conexión destinados *a priori* a los mandos de control.

La calidad de las imágenes generadas por la consola es realmente buena, de hecho es perfectamente equiparable a la de un reproductor de DVD-Vídeo de gama media, gracias, por supuesto, a la eficaz circuitería encargada de realizar el proceso de descompresión del vídeo codificado según lo estipulado por el algoritmo MPEG-2.

No obstante, las ventajas de este formato de codificación no se limitan únicamente a ofrecer una gran calidad de imagen. Gracias a la tecnología DVD es posible disfrutar de sonido digital multicanal en nuestra propia casa de forma sencilla.

Xbox es totalmente compatible con los formatos Dolby Digital 5.1 y DTS (*Digital Theater Systems*); sin embargo, para disfrutar de semejantes prestaciones sonoras es necesario satisfacer ciertos requisitos. En primer lugar deberemos dotar a nuestra Xbox de la salida digital que necesitamos para extraer la información del audio codificado. Por este motivo será necesario adquirir el cable avanzado de conexión a euroconector de Microsoft. Este accesorio, además de proporcionarnos la salida digital buscada, habilita la señal de vídeo RGB, lo que mejora sustancialmente la calidad de las imágenes mostradas por la consola en el televisor.

Un formato con mucho que ofrecer

Son tantas las ventajas de la tecnología DVD aplicada al cine doméstico que resulta imposible seleccionar tan sólo unas pocas. En primer lugar tenemos, cómo no, su excelente calidad de imagen. Basta con mencionar que, en términos numéricos, una imagen correspondiente a una película en formato DVD está formada por 345.600 *pixels*, mientras que esa misma imagen almacenada en una cinta VHS estaría integrada por tan sólo 108.000. Esto significa que las escenas generadas a partir de un DVD contienen 3,2 veces más información que las almacenadas en el formato VHS. Una diferencia muy apreciable en términos de calidad a todos los niveles.

Ya hemos mencionado también el fantástico sonido del que pueden disfrutar los poseedores de un sistema de «cine en casa», un audio que nada tiene que envidiar al exhibido en las mejores salas cinematográficas, máxime si el formato utilizado es el DTS. Además de la generación de sonido digital multicanal y de la gran calidad de imagen, las películas almacenadas en este formato gozan de otras características imposibles de disfrutar en otras tecnologías con una capacidad de almacenamiento inferior. Escenas multiángulo, subtítulos en múltiples idiomas, diálogos en versión original, *making of* y todo tipo de documentales son tan sólo algunas de las características que han situado al formato DVD en la privilegiada posición que ocupa en la actualidad.

Todo lo que hemos mencionado hasta este momento está muy bien, no obstante, ¿es amplio el catálogo de películas en este formato? Por supuesto que sí. La cantidad de títulos que podemos adquirir en la actualidad en DVD es enorme, y la velocidad con que aumenta el tamaño de dicho catálogo es muy rápida. No hay estreno cinematográfico reciente que no sea versionado a formato digital en tan sólo unos meses. Por fortuna, la buena acogida de la que goza esta tecnología por parte del público ha ocasionado una reducción significativa de los precios de las películas, por lo que en la actualidad es posible adquirir muchas producciones a precios que oscilan en torno a 18 euros. Incluso es posible encontrar títulos aún más baratos, y algunos más caros, claro está. Disfrutar de *films* tan populares como «Matrix» o «Salvar al soldado Ryan», incluso de grandes clásicos como «Cleopatra» o «Ciudadano Kane» está al alcance de cualquiera. O casi.

También necesitaremos un descodificador compatible con los formatos Dolby Digital 5.1 y DTS, ya que será este dispositivo el encargado de descomponer la señal de audio en los diferentes canales de cada una de las especificaciones. La mayor parte de los descodificadores, si no todos, hacen las veces de amplificadores de la señal, algo muy de agradecer. Lógicamente, necesitaremos el cable óptico a través del cual transportaremos la señal desde la salida digital hasta el descodificador y, por último, un sistema de altavoces 5.1. Este último estará formado por 5 altavoces satélites (1 canal central, 2 laterales frontales y otros 2 laterales traseros) y 1 *subwoofer*. Por fortuna, el precio de estos equipos está reduciéndose notablemente, por lo que en la actualidad es posible instalar un sistema doméstico de «cine en casa» sin necesidad de aniquilar nuestros maltrechos bolsillos. ◆

Incógnita se escribe con X

La respuesta a las 10 preguntas más interesantes acerca de Xbox

1

El hardware de la nueva consola de Microsoft es lo suficientemente avanzado como para enfrentarse sin problema alguno a los juegos más exigentes que puedan concebir los desarrolladores hoy en día. No obstante, ¿cuál es el período de vida estimado de Xbox?

La respuesta a esta pregunta no es en absoluto sencilla. Sin embargo, merece ser dilucidada con la finalidad de que los muchos usuarios que ya están apostando por esta nueva plataforma sepan qué cabe esperar de su reciente inversión. La experiencia revela que, remontándonos a los antecedentes históricos del sector, una consola de videojuegos correctamente respaldada por su desarrollador puede prolongar su vida más allá de los cinco años. Consolas como la PlayStation original, Nintendo 64 o incluso la veterana Megadrive así lo han demostrado. Sin embargo, el sector de los videojuegos ha experimentado en los últimos años un desarrollo espectacular. La incursión de nuevos gigantes del panorama tecnológico en este ámbito, de los cuales Microsoft es el máximo exponente, puede obligar a los desarrolladores a reducir la vida de sus consolas con el fin de competir con garantías en un sector cada vez más exigente. Casos como el de Sega y la denostada Dreamcast son los que mejor ilustran la dureza de un sector tremendamente competitivo. Aun así, la increíble potencia de Xbox y el respaldo de un gigante del panorama informático como Microsoft permiten prever una longeva vida para la máquina, nunca inferior a los cinco años.



Una de las características más criticadas de PlayStation 2 es su incapacidad para aplicar anti-aliasing a nivel hardware a las imágenes generadas por el subsistema gráfico de la consola. ¿Va a suceder lo mismo con Xbox?

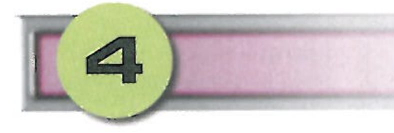
La respuesta a esta pregunta no podía ser más contundente: en absoluto. El IGP (*Integrated Graphics Processor*) es el «chip» responsable de los fastuosos gráficos que es capaz de generar la máquina y una de las características más interesantes que revelan su elevada calidad es su capacidad para aplicar *anti-aliasing* a nivel hardware. La diferencia existente entre implementar esta tecnología en el hardware o hacerlo a través del software, como sucede en la consola de Sony, radica en que esta última opción consume una cantidad de recursos del procesador central considerable (aunque depende, lógicamente, de la forma en que sea programado el filtro). Sin embargo, la GPU (*Graphics and Processor Unit*) de Xbox es capaz de aplicar esta tecnología sin generar una carga de trabajo adicional, lo que permite al procesador central dedicarse íntegramente a otras tareas. Xbox utiliza una técnica denominada multimuestreo para eliminar los bordes dentados de los objetos mostrados en pantalla. Sin duda alguna, un claro acierto de NVIDIA, compañía responsable del diseño y manufacturación del núcleo gráfico NV2A, el implementado en el IGP de la consola.





¿Es necesario utilizar algún accesorio para reproducir películas en formato DVD en la consola?

En efecto. Microsoft comercializa un *kit* de reproducción de películas en este formato constituido por un completo mando a distancia y un receptor de infrarrojos diseñado para conectarse a uno de los puertos destinados a los mandos de control. Sin este accesorio no es posible reproducir películas en DVD; no obstante, los usuarios que opten por adquirirlo transformarán su máquina en un completo a la par que eficaz reproductor. El accesorio idóneo para acompañar a este interesante *kit* es sin duda alguna el cable de conexión avanzada de vídeo, ya que es capaz de transportar hasta el televisor una señal de vídeo RGB de mayor calidad que la señal de vídeo compuesto utilizada por el cable estándar suministrado junto a la consola. Además, este accesorio incorpora una salida de audio digital que junto a un descodificador/amplificador permite disfrutar de las bondades de los espectaculares formatos de sonido Dolby Digital 5.1 y DTS.



Algunos de los juegos disponibles en la actualidad para Xbox tienen una calidad, tanto a nivel gráfico como sonoro, realmente excepcional. ¿Indica esto que ha tocado techo la consola en lo referente a su poderío tecnológico?

Ni mucho menos. Es cierto que juegos como Halo, Dead or Alive 3 o Amped dan buena muestra de la capacidad tecnológica de la consola, pero no debemos olvidar que forman parte de la primera hornada de software diseñado específicamente para la nueva máquina. La experiencia indica que los programadores necesitan cierto tiempo para aprender a aprovechar al máximo la capacidad que les brinda el hardware de una nueva consola. Una vez transcurrido este período de rodaje irán apareciendo nuevos juegos mejor optimizados que utilizarán de forma más eficaz los recursos de la máquina y que a buen seguro superarán en cuanto a calidad a los que ya están disponibles. Aún así, es necesario reconocer que la primera generación de juegos de Xbox está más elaborada, en general, que la generación equivalente de otras máquinas. Probablemente esto se deba a que los programadores que han trabajado previamente desarrollando juegos para la plataforma PC ya están familiarizados con la API DirectX, las librerías propuestas por Microsoft para crear software para Xbox, y con el hardware integrado en la máquina, que posee componentes derivados directamente de la tecnología utilizada en los más modernos ordenadores compatibles.





Ateniéndonos a las especificaciones técnicas de la consola parece ser que el subsistema gráfico que integra es capaz de generar varias señales de vídeo de diferente calidad. ¿Qué cable es aconsejable utilizar para disfrutar de la máxima calidad en este apartado?

La respuesta a esta pregunta no admite discusión: el cable diseñado para conectar la consola a televisores de alta definición. Este accesorio transporta la señal de vídeo por componentes, lo que constituye una notable mejora frente a otro tipo de señales, como la de vídeo compuesto generada por la consola siempre que se opte por utilizar el cable suministrado junto a ésta de serie. Además, debemos tener en cuenta que Xbox ha sido diseñada para soportar el estándar HDTV (*High Definition Television*), por lo que los afortunados poseedores de uno de estos aparatos receptores se encuentran en disposición de disfrutar de resoluciones de hasta 1.920x1.080 puntos.

Sin embargo, aún son pocos los usuarios que disponen de uno de estos fantásticos equipos en su domicilio. Por este motivo, la opción idónea para la mayor parte de propietarios de una Xbox es el cable de conexión avanza-

da a través de euroconector, ya que es capaz de transportar una señal de vídeo RGB. La calidad de esta señal es sustancialmente mejor que la de vídeo compuesto. Eso sí, es necesario utilizar la entrada SCART/euroconector apropiada de la televisión, ya que la mayor parte de los receptores incorporan en la parte trasera dos euroconectores, pero únicamente uno admite señales RGB, normalmente el identificado como *1* (es aconsejable consultar el manual de la televisión).



¿En qué se diferencia el sonido de la Xbox del generado por otras consolas?



Las diferencias a nivel sonoro entre la Xbox y el resto de consolas son realmente importantes. La nueva máquina de Microsoft es capaz de generar sonido Dolby Digital 5.1 en tiempo real, es decir, durante el desarrollo de la partida. Esta característica permite crear una atmósfera de juego realmente increíble, ya que los múltiples canales de audio sumergen al jugador en un entorno de sonido envolvente real, exactamente el mismo del que pueden disfrutar los aficionados al cine en casa. La PlayStation 2 de Sony también soporta este estándar de audio digital. Sin embargo, tan sólo lo hace durante la reproducción de películas en formato DVD y en las secuencias cinemáticas de los juegos. GameCube de Nintendo utiliza otro estándar de audio desarrollado por los laboratorios Dolby, concretamente el Pro Logic II (DPLII). Aunque la calidad de esta tecnología es elevada, se basa en la separación no discreta de los cinco canales de sonido envolvente, por lo que para gozar de un entorno similar al ofrecido por Xbox en necesario utilizar un algoritmo que opera sobre una señal de sonido estéreo original de dos canales. Lógicamente, la separación discreta de los cinco canales utilizada por Xbox ofrece en origen una mayor calidad, aunque hay quien afirma que tan sólo los puristas pueden realmente notar la diferencia. Es cuestión de opiniones, pero no cabe duda de que el tratamiento sonoro a nivel hardware que es capaz de realizar el MCP (*Media and Communications Processor*) de Xbox está una generación por delante del ofrecido por sus dos competidores.



Una de las principales innovaciones que aporta Xbox frente a las consolas de la competencia es la integración de serie de un disco duro. En este componente es posible almacenar, entre otras cosas, información relacionada con los juegos, fundamentalmente datos de las partidas. Teniendo esto en cuenta, ¿por qué comercializa Microsoft tarjetas de memoria, máxime siendo ésta la opción utilizada por los fabricantes de consolas que no integran disco duro? ¿No sirven estas tarjetas para esta misma función?



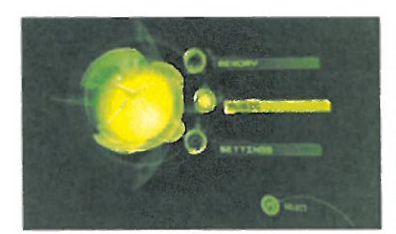
Es cierto, las tarjetas de memoria de 8 Mbytes que comercializa Microsoft también permiten almacenar información acerca de las partidas. Lógicamente, el mayor tamaño del disco duro interno de la consola posibilita el almacenamiento, además, de nuevos escenarios, niveles y, en general, de diversos contenidos descargados desde Internet gracias a la conexión a través de banda ancha soportada por el controlador Ethernet 10/100 integrado en el MCP de la consola. Hasta aquí todo parece indicar que la utilidad de las tarjetas de memoria es en parte la misma del disco duro, pero eso no es así. Su ventaja es la portabilidad. Ésa es la principal idea para la que han sido concebidas. Utilizando estos accesorios es posible transportar información acerca de las partidas de una Xbox a otra, lo que permitiría, por ejemplo, a varios amigos compartir sus logros. Además, teniendo en cuenta que cada mando de control integra dos puertos en los que es posible conectar sendas tarjetas de memoria de forma simultánea, no debemos olvidar que es posible copiar el contenido de una de ellas a la otra. Una excelente forma de transferir información hasta que la banda ancha se implante definitivamente y podamos conectar nuestras Xbox a través de la Red.

8

Es de sobra conocido que uno de los componentes más llamativos de Xbox es su controlador Ethernet, capaz de permitir la conexión de la consola a Internet. Sin embargo, ¿es posible conectar de forma directa varias máquinas para utilizar juegos multijugador?

Claro que sí. En este caso es preciso disponer del cable de interconexión que Microsoft suministra para unir varias consolas. Este accesorio iría enlazado al puerto RJ-45 ubicado en el panel posterior de Xbox, precisamente el mismo que utilizaríamos para conectar la máquina a un concentrador, *switch* o *router*. Eso sí, es necesario que el juego en cuestión haya sido programado para ofrecer a sus usuarios la posibilidad de jugar en red, ya que no todos harán uso de esta característica. El proceso de configuración de una partida en red es realmente sencillo gracias a la cuidada interfaz de la consola, de forma que cualquier usuario puede conectar su máquina a otra sin ninguna complicación.





Son muchos los usuarios de otras consolas que se quejan de las malas conversiones al sistema PAL realizadas por algunas compañías de desarrollo. ¿Cómo va a tratar Xbox a estos usuarios?

Microsoft ha optado sin duda alguna por la mejor solución posible a este problema: implementar un selector de frecuencia en la interfaz de la propia consola que permite al usuario especificar la frecuencia de refresco por defecto que la máquina debe utilizar en los juegos. De esta forma, los afortunados poseedores de televisores compatibles con frecuencias de refresco de 60 Hz (la utilizada por los sistemas NTSC) pueden disfrutar de imágenes animadas con una tasa de 60 *frames* por segundo, eso sí , siempre que la versión NTSC original del juego haya sido correctamente optimizada y discurra con semejante fluidez. Además no debemos olvidar que la resolución del formato PAL es de 625 líneas; sin embargo, el sistema NTSC utiliza tan sólo 526 líneas. Teniendo estas características en mente no podemos evitar congratularnos ante lo que significa esta fantástica opción: conversiones de calidad de todos los juegos programados inicialmente para su ejecución en televisores NTSC.

10

Las consolas son dispositivos informáticos y, como tales, son susceptibles de mejora, al menos en teoría. La mayor parte de usuarios de ordenadores personales se han visto obligados a actualizar su sistema operativo, controladores y demás módulos software para corregir errores en unos casos o, simplemente, para mejorar la funcionalidad del producto en otros. ¿Sucederá lo mismo con Xbox?



La complejidad no sólo del software, sino también del hardware, obliga en muchas ocasiones a los fabricantes a suministrar a sus clientes diversas actualizaciones capaces de corregir defectos o mejorar algunas características. En cualquier caso y con la lógica por delante, es posible conjeturar que Microsoft permita utilizar futuras ampliaciones software para ampliar las posibilidades de Xbox. No obstante, no debemos olvidar que los exigentes niveles de calidad implantados en el proceso de desarrollo de la nueva máquina, y dado que ésta utiliza una arquitectura totalmente cerrada, garantizan un funcionamiento óptimo, por lo que cabe pensar que las posibilidades de no tener que realizar semejante actualización son mayores que las de verse obligados a llevarla a cabo. Lo que sí entra dentro de la lógica es la posible mejora del proceso de fabricación de algún elemento hardware. Es completamente lógico y además probable que, por ejemplo, para fabricar la GPU de las Xbox ensambladas durante el año 2003 se utilice una tecnología de integración más avanzada que la de las consolas actuales. Esto permitiría, entre otras cosas, reducir el tamaño del «chip» y el calor disipado por éste. ◆



Amped Freestyle Snowboarding



Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Un Tony Hawk reconvertido a las invernales nieves.

8,6

Arctic Thunder



Compañía: Virgin
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Más nieve en la primera aportación de Midway a esta consola.

6,8

Batman Vengeance



Compañía: Ubi Soft
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

El dueño de las noches de Gotham se mueve con soltura en Xbox.

8,2

Blood Wake



Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Mayores de 13 años

Un arcade simpático y sin demasiadas prestenciones.

6

Cel Damage



Compañía: Electronic Arts
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

El mundo de las carreras tomado con buen humor.

7,8

Dark Summit



Compañía: Proein
Precio: 72,95 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-2
Edad: Mayores de 13

Diversión asegurada en un programa rapidísimo.

7,3

Dead or Alive 3



Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Mayores de 16

Un clásico de la lucha en su mejor versión.

9

Deadly Skies



Compañía: Konami
Precio: 65,04 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

Altos vuelos mientras esperamos el Metal Gear Solid de la compañía.

7,2

Fuzion Frenzy



Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Con diferencia, lo mejor para jugar en red.

7

Genma Onimusha



Compañía: Electronic Arts
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Mayo 2002
Jugadores: 1
Edad: Mayores de 13

El juego de Playstation elevado a la enésima potencia.

8,8

Halo



Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Jugadores: 1-2
Lanzamiento: Marzo 2002
Edad: Mayores de 13

Sólo por él merece la pena adquirir la consola.

9,5

Wreckless: The Yakuza Missions



Compañía: Proein
Precio: 71,95 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

Un título sorprendente y divertidísimo.

9

ISS2



Compañía: Konami
Precio: 65,04 euros
Lanzamiento: Mayo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Aunque no sea la versión Pro, mantiene su adictiva jugabilidad.

7,4

NBA Inside



Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Abril 2002
Jugadores: 1-2
Edad: Todos los públicos

Convierte a Pau Gasol en una estrella de la NBA.

7,3

Project Gotham

Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Mayo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Para quemar ruedas a tutiplén.

8,3



Jet Set Radio Future



Compañía: Infogrames
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Mayo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Aunque sigamos sin creerlo, Sega participa en todas las consolas.

8

NHL Hitz



Compañía: Virgin
Precio: 59,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

El hockey sobre hielo más divertido de la NHL.

8

Rallisport Challenge



Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Mayo 2002
Jugadores: 1-2
Edad: Todos los públicos

El terreno más real para disfrutar de los rallies.

8,8

Mad Dash Racing



Compañía: Proein
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Las carreras más locas de la nueva consola.

7,8

NHL 2002



Compañía: Electronic Arts
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Su modo multijugador lo convertirá en un clásico.

7,3

Star Wars: Obi Wan

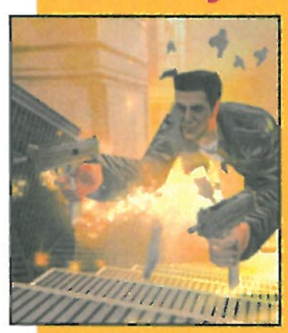


Compañía: Electronic Arts
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Mayo 2002
Jugadores: 1
Edad: Mayores de 13

La fuerza te lleva hasta la nueva generación X.

7,5

Max Payne



Compañía: Proein
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1
Edad: Mayores de 18

El ralentí más violento del mercado.

9

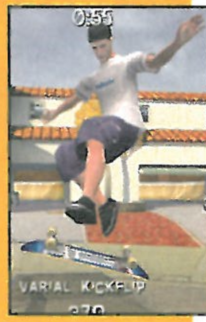
Oddworld: Munch's Oddysee

Compañía: Microsoft
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Jugadores: 1-2
Edad: Todos los públicos

Una nueva dimensión en el género de consola por excelencia: el de las plataformas.

8,8

Tony Hawk's Pro Skater 3



Compañía: Microsoft
Precio: 71,95 euros
Lanzamiento: Mayo 2002
Jugadores: 1-2
Edad: Todos los públicos

Un clásico que nunca pierde actualidad.

8

Batman Vengeance

El regreso del Señor de la Noche

Después de perseguir a varios de sus enemigos más populares en la versión de PS2, llega ahora a la consola de Microsoft uno de los superhéroes más oscuros de todos los tiempos. Batman vuelve.

Los *fans* de una de las series de animación con más éxito de todos los tiempos, la protagonizada por un Batman grandote, sin apenas líneas curvas y movimientos felinos, estamos de suerte con esta adaptación. Los usuarios de PlayStation 2 ya pudieron disfrutar de este título en la consola de Sony. Ahora desembarca en Xbox con exactamente el mismo argumento y sólo algunas mejoras gráficas cortesía de la potencia de esta nueva consola de «futura generación». Estas mejoras la convierten en la mejor versión del mercado, pero se echa de menos alguna diferencia en el juego. Batman Vengeance se compone de 19 niveles reunidos en cinco episodios. En cada uno de ellos se desarrolla una historia distinta que en principio no parece tener conexión, pero a medida que avanzamos podemos ver cómo todo tiene sentido en la retorcida mente de Joker. Tendremos que enfrentarnos a Mr. Freeze, Poison Ivy, Harley Quinn y hasta con el mismo Joker para llegar al meollo de la cuestión, que se inicia con el robo de un dirigible en Gotham.

Batman Vengeance

Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft
Teléfono: 91 640 46 00
Web: www.infogrames.com
Número de jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	8
Sonido	8,3
Jugabilidad	8,3
TOTAL	8,2

Episodio 1: A Girl to Die For

Nivel 1: La bomba

Esta primera pantalla sirve para hacernos con los controles y no representa ninguna dificultad. Camina hacia abajo por la rampa, gira a la izquierda y localiza otra rampa por la que bajar. Sigue adelante por el camino de cajas abajo y evita los chorros de gas





saltando. Salta al edificio contiguo y busca una zona con vallas de rejilla, allí está la chica a la que salvar. Ya con ella en brazos, salta los bidones de la bomba y sigue el camino a la derecha.

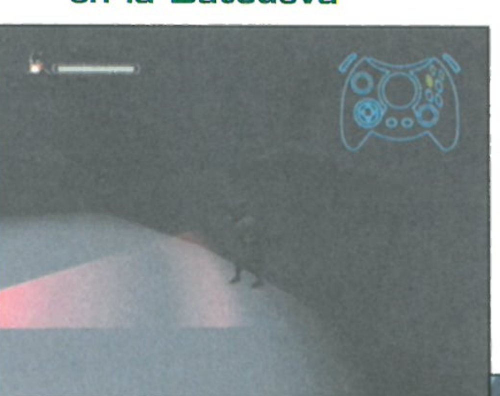
Nivel 2: Nota de Rescate

El segundo nivel sólo pasa de la categoría de película entre pantallas porque hay que recoger un objeto que

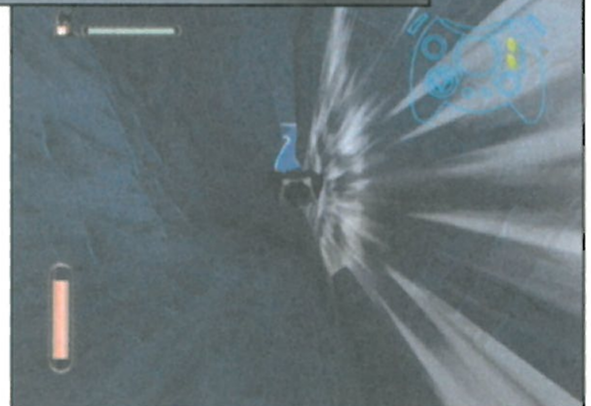


pierde la chica salvada. Pulsa Y sobre lo brillante y pasarás.

Nivel 3: Entrenamiento en la Batcueva



Los controles del juego son bastante complicados, pues debes utilizar todos los botones del mando y es difícil acostumbrarse.



Este nivel sirve para hacerse con ellos. Sigue las instrucciones de Alfred y terminarás con éxito.

Nivel 4: Batalla en el tejado









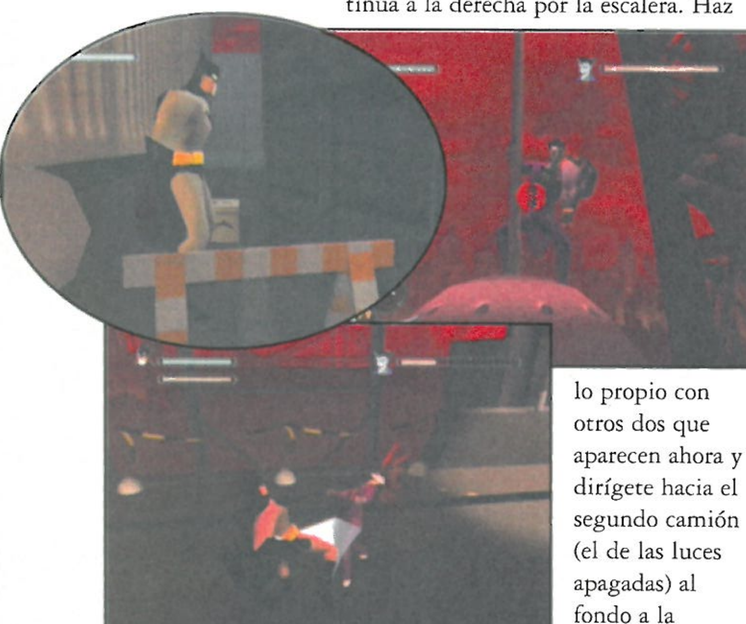
Aquí empieza la verdadera acción y es donde se pondrá a prueba tu control de los mandos. Salta al edificio de enfrente, rodéalo, cárgate al enemigo que aparecerá y espósalo. Inmovilizarlo es vital para que no vuelva a levantarse y venga por ti. Sube las escaleras para conseguir bat-esposas y vuélvelas a bajar.
Habrás visto desde hace un rato un icono parpadeando al lado de tu vida. Es el símbolo de que hay un enganche cercano para utilizar el batgancho. Pulsa el gatillo derecho para entrar en el modo primera persona y selecciona con el botón negro esta herramienta. Aparecerá un punto de mira con una flecha indicando el lugar. Cuando apuntes se pondrá en rojo y podrás presionar el gatillo izquierdo para activarlo. Ésta es la manera en la que Batman se moverá a largas distancias y tendrás que acostumbrarte a hacerlo porque va a ser una constante. Aquí hay otro maleante al que tendrás que desarmar con tu batarang. Selecciónalo como hiciste con el batgancho y apúntale. Cuando le hayas dado podrás acercarte ya en tercera persona para derrotarle a base de patadas y puñetazos.
Sigue por la izquierda por las tuberías, continúa el camino y persigue por las puertas al secuestrador cuando aparezca. No te preocupes por el tiempo, no se va a escapar aunque tardes una eternidad. Tienes que seguir el camino hasta llegar a un alféizar con gárgolas. Utiliza la de la esquina para llegar al siguiente edificio. Déjate caer por la rampa y asegúrate de saltar antes



del final para llegar al otro lado. Acaba con el secuestrador para terminar el nivel.

Nivel 5: El puente

Elimina al primer enemigo que te saldrá al paso y continúa a la derecha por la escalera. Haz



lo propio con otros dos que aparecen ahora y dirígete hacia el segundo camión (el de las luces apagadas) al fondo a la izquierda. Intenta pasar por el hueco para llegar a la siguiente parte. Utiliza tu batgancho para subir al puente y sigue el camino a través de las escaleras de mano. Abre la puerta y busca el símbolo para tu batgancho, que te hará llegar a un tejado con dos antenas: el escenario de tu primera batalla con Joker.

Para acabar con él sin problemas, primero localízale para ver en qué sentido se balancea y escóndete detrás de una antena. Su bola de demolición se estrellará contra ella y podrás descargar una buena ración de batarangs sobre él. Es vital estar todo el tiempo en primera persona (con el gatillo derecho) para estar preparado y dispararle en cuanto se choque. Cuando el nivel de vida de Joker llegue a cero, se pondrá a prueba tu habilidad con la caída libre para salvar a Toby. No es difícil, utiliza la tecla para acelerar tu caída hasta que estés cerca y ya está.

El segundo combate con Joker, éste con los puños, se desarrolla ahora en tres *rounds*. No es difícil acabar con él ayudándote del golpe especial que has aprendido. Sólo tienes que alejarte del líquido verde que lanza. Si te atrapa, mueve el *stick* para los lados y podrás salir. Cuando acabes con él habrá una sorpresa.

Con el corazón partido por la sorpresa final, Harley Quinn se tira por el puente y tendrás que salvarla, sigue el mismo proceso que con Toby.

Episodio 2: In Cold Blood

Nivel 6: Isaac Evers

En este episodio, el enemigo que debes batir será Mr. Freeze. Batman llega a los laboratorios industriales de Gotham y tendrá que salvar a los policías congelados. El primero lo encontrarás nada más llegar (oirás sus lamentos). Golpea la cárcel de hielo y estará libre.



Sigue por la izquierda y entra en los laboratorios rompiendo el muro de hielo con tus batarangs. Entra y salva al policía. A la izquierda rompe la pared de



hielo y continúa subiendo las escaleras. Salva al tercer policía helado y continúa por la puerta. Derrota a la chica y continúa por la puerta doble. Llegarás a una habitación con grandes tubos. Utiliza el batgancho para llegar al de la izquierda. Rodéalo por la izquierda y salta al que aparece de frente, continúa por el pasillo y llegarás a

El truco definitivo

A lo largo de los 19 niveles de este Batman Vengeance puedes encontrar trucos en sitios escondidos. Estos trucos están en los niveles 4 (en mitad de la persecución del secuestrador), 5 (al principio, sobre unas cajas), 12 (después de conseguir la primera llave secreta), 13 (en un camino de cajas sobre el líquido verde) y 14 (después de conseguir la segunda llave secreta).

Si quieres tener todos esos trucos disponibles sin hacer lo imposible, sólo tienes que hacer una combinación de botones en el menú principal del juego. La combinación es: Gatillo izquierdo, gatillo derecho, gatillo izquierdo, gatillo derecho, botón X (dos veces), botón Y (dos veces). Si lo has introducido correctamente, sonará una fanfarria.

Este código te dará objetos ilimitados y la posibilidad de activar la inmunidad, invisibilidad y el daño doble en la pantalla de golpes cuando presionas START durante el juego. Cada vez que te maten o que pases de nivel, tendrás que volver a activarlo pausando el juego y moviéndote hasta el tercer icono. Selecciónalo y muévete hasta «Trucos».

otro con una escalera y un enemigo. Sube después de cargártela y utiliza tu capa para llegar al tubo de la derecha. Allí hay otras escaleras, sube, cruza el puente para encontrar más escaleras. Arriba cruza otro puente para salvar al guarda que tiene la llave para el almacén. Desde el puente salta a la salida.

Sube las escaleras de la izquierda, súbete a la plataforma móvil y tírate cerca de las cajas a la derecha. Sigue hacia delante y sube las escaleras. Arriba salva al guardia para obtener la segunda llave del almacén. Continúa y deshazte de las esquimales asesinas. Mira detrás de los ordenadores grandes para encontrar a otro guardia en apuros. Rompe el muro de hielo y entra en la habitación de Mr. Freeze. Acaba con las tres chicas armadas y espósalas. Cuando quieras alcanzar al villano, te inmovilizará con su rayo helado. Mueve el *stick* hacia los lados para escapar y acabarás el nivel.

Nivel 7: El Friocóptero

En esta pantalla tendrás que pilotar el Batwing para dar alcance a Mr. Freeze. No hace falta que utilices el botón



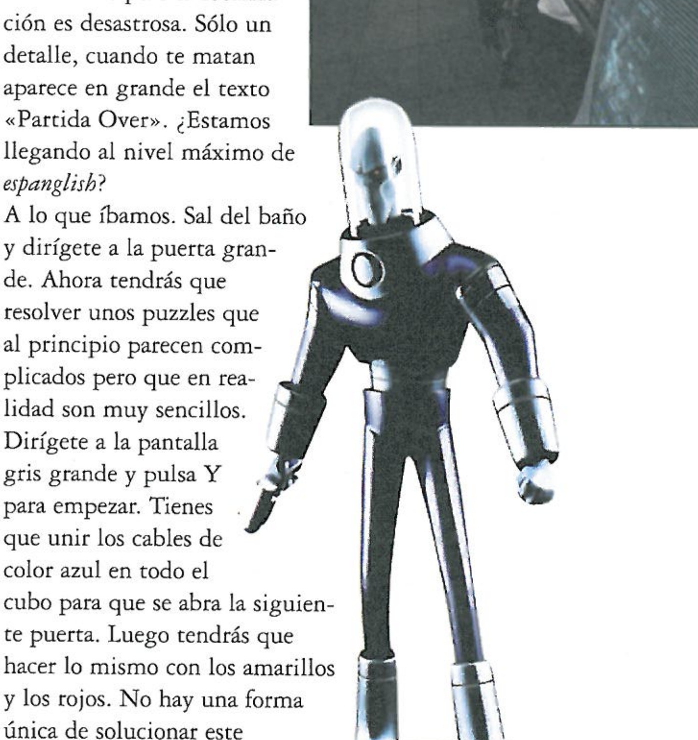
del turbo porque su helicóptero es bastante lento. Sólo esquiva sus descargas heladas (las puedes romper lanzando tus pinchos eléctricos) y dispárale con tus vainas electrificadas. (¿No tienen unos nombres horribles en la traducción?), en la primera parte, hasta que salgas a cielo abierto, se trata más de esquivar sus ataques y los obstáculos de la ciudad (carteles, túneles, coches...). Cuando dispares para hacerle daño, verás que tus misiles se recargan lentamente, con lo que habrá que utilizarlos sabiamente. Para comprobar el avance de tu puntería, mira el dibujo del helicóptero abajo a la izquierda. Primero se irá poniendo rojo el escudo que lo rodea hasta desaparecer y luego el propio helicóptero. Cuidado con el rayo helado, quita mucha vida.



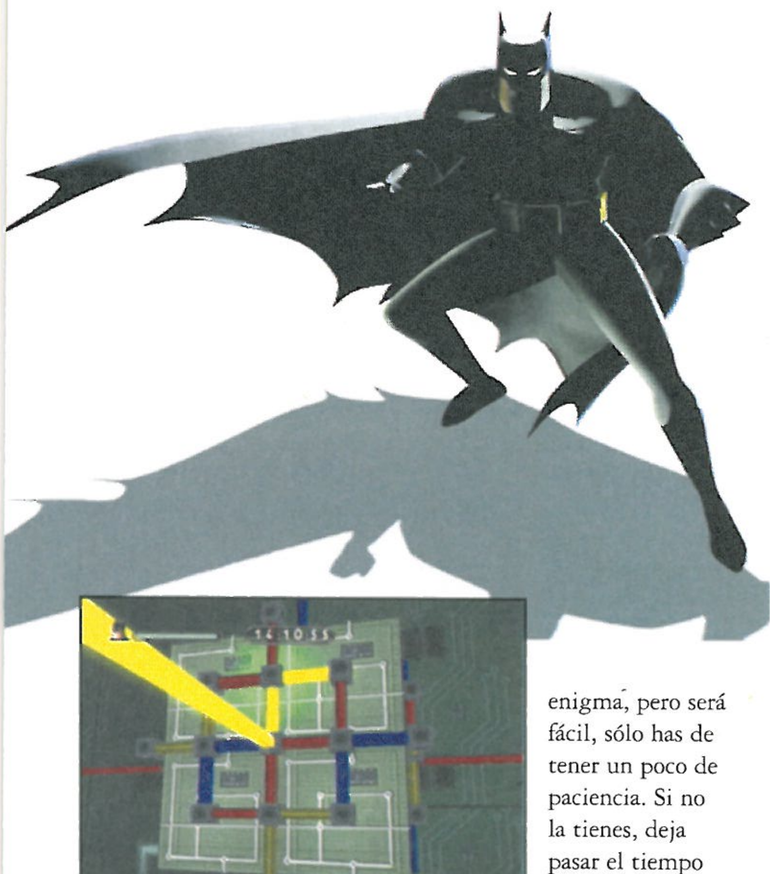


Nivel 8: El Fuego de Promedio

Ni un comentario a la traducción del título de este nivel. En inglés es el Fuego de Prometeo. No sé de dónde habrán sacado a los traductores pero la localización es desastrosa. Sólo un detalle, cuando te matan aparece en grande el texto «Partida Over». ¿Estamos llegando al nivel máximo de *espanglish*?

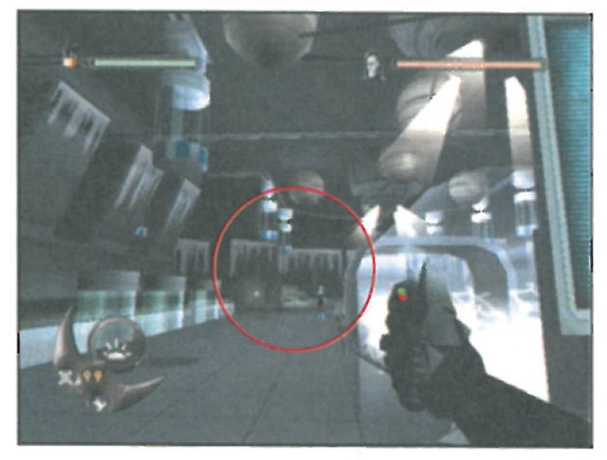


A lo que íbamos. Sal del baño y dirígete a la puerta grande. Ahora tendrás que resolver unos puzzles que al principio parecen complicados pero que en realidad son muy sencillos. Dirígete a la pantalla gris grande y pulsa Y para empezar. Tienes que unir los cables de color azul en todo el cubo para que se abra la siguiente puerta. Luego tendrás que hacer lo mismo con los amarillos y los rojos. No hay una forma única de solucionar este



enigma, pero será fácil, sólo has de tener un poco de paciencia. Si no la tienes, deja pasar el tiempo (vete por un refresco y unas patatas) y pasado éste, habrá una explosión.
Después de la charla con Batgirl, atraviesa la habitación sobre las camas heladas para no caer al suelo y electrocutarte. Tienes que activar una palanca al fondo de la habitación a la izquierda. Así se desconectará la electricidad y podrás ir al punto de partida de esta habitación para accionar otra palanca. Sigue el camino a través de varias puertas. Habla con Batgirl (ella te llamará) y sigue adelante quitando de en medio a todos los enemigos que te salgan al paso. Rompe un muro de hielo con los batarangs y sube las escaleras para encontrar una puerta. Rompe otro muro, acaba con un par de esquimales y busca unas escaleras en la parte derecha de la habitación. Sigue el camino y abajo encontrarás un montón de vida y bat-objetos. Continúa y acaba con otras dos enemigas. La última te dará la llave del laboratorio. Entra en él (a la derecha) y recoge el disco de Isaac Evers.
Viene ahora la lucha con Mr. Freeze, una de las más largas porque hay que ser habilidoso. No intentes golpearle con tus patadas, porque no podrás hacerle nada. Tienes que recorrer la habitación de punta a punta para recoger todas las cajas de cargas a la distancia que puedas, ponerte lejos del villano y apuntar con las cargas a los tubos que van por el carril del techo. Dispara las cargas a los tubos que estén cerca de Mr. Freeze para hacerlas estallar cuando estén encima de él. Así le caerán encima y le quitarás vida. Necesitas de siete a once aciertos para acabar con el frigorífico andante.





Episodio 3: Plant Food

Nivel 9: Salvar a Batgirl

En esta pantalla tendremos que salvar a Batgirl en un tren en marcha y enfrentarnos por primera vez a las criaturas de Poison Ivy. El camino es bastante lineal, subiendo escaleras y entrando en los vagones cuando no haya escaleras. Para los secuaces de Ivy utiliza



tus batarangs eléctricos, son mano de santo. En el vagón 11 hay al final una palanca que abre la puerta siguiente, actívala y pasa al último vagón.

Nivel 10: Persecución en Batmóvil

Parecido al nivel en que perseguías a Mr. Freeze en el Batwing, pero ahora con el batmóvil. Sigue de cerca al coche del hombre misterioso y esquiva las bombas que





va dejando. Utiliza los gatillos para agarrarte con el batgancho a las esquinas. Tendrás que aplicarte con esto, porque a la mínima te pasas. Dispara todo lo que puedas y acabarás fácilmente con él. Si te tragas alguna mina, acelera para coger la estela del otro coche. Cuando esté casi derrotado tendrás que afinar tu puntería para meterle una bomba de gas dentro del coche. Cosa fácil.

Nivel 11: El accidente



Un poco como el nivel dos. Sólo tendrás que recoger una manzana del lugar del accidente y ver los vídeos.

Nivel 12: Electrocución

Batman llega a la planta química de Gotham para enfrentarse al final con Poison Ivy. Es una pantalla larga, así que paciencia. Coge todas las cajas de batarangs eléctricos que encuentres porque son la salvación contra los secuaces alienígenas de Ivy. Acaba con los dos primeros y ve directo por



donde están las plantas lanzadoras de veneno. Gira a la izquierda y acaba con los malos. Sigue adelante atravesando el pasillo lleno de ramas nada amistosas. Pégate a la pared con el botón Y para que no te cojan. Si lo hacen, mueve el *stick* frenéticamente para soltarte. Llegarás a una habitación con setas gigantes. Ten cuidado con el líquido amarillo del suelo y con tu batgancho escala a la primera seta. Salta hacia la izquierda a la siguiente seta antes de que la primera te tire al suelo con su balanceo. Salta a la siguiente y desde allí a la cornisa.







Llega hasta el otro lado con un salto y utiliza el batgancho para llegar a las escaleras. Métete en la puerta, sigue el camino hacia las escaleras, súbelas y gira a la derecha hasta llegar a la puerta.

Ahora comienza la segunda parte de este nivel. Deslízate situándote a la izquierda para evitar el primer agujero. Gira a la derecha para meterte por el segundo y conseguir la primera llave secreta. Sube arriba con el batgancho y frena el deslizamiento antes del gran agujero. Salta y sigue adelante. Dirígete al túnel. Llegarás a una gran habitación con unas marmitas enormes de las que salen tentáculos vegetales. Sigue de frente y salta por los tres trozos de pasillo roto para llegar a unas escaleras. Utiliza tus batarangs eléctricos para acabar con los tres chicos de Ivy de lejos, para que no haya sustos. Sube las escaleras y gira a la izquierda para enfilar el primer salto. Tienes que llegar, utilizando la capa, al



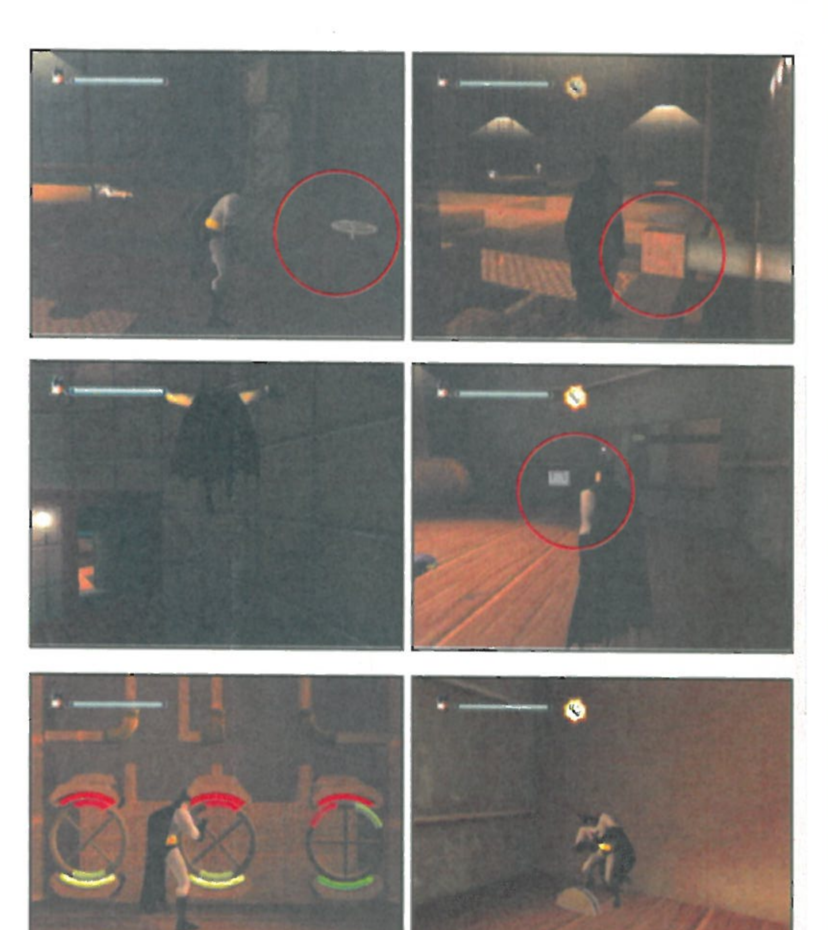
pasillo que hay enfrente sin caerte en la marmita. Hay tres de éstos. Puedes matar los brazos vegetales con los batarang si te molestan. Llegarás a otra habitación parecida. Esta vez salta hacia la izquierda, mata a la criatura, cruza el puente y encontrarás al alcalde Hill. Después de la charla, entra en acción el misterioso hombre que raptó a Batgirl en el nivel 9. Tendrás que luchar con él después de descubrir que es un primo lejano de la Masa y el oso Yoghi. Golpéale hasta que le quede poca vida y entonces intenta arrinconarle hacia la marmita, donde terminará cayendo.

En la tercera parte de este largo nivel tendrás que atravesar la puerta y seguir el camino hasta que te encuentres a Poison Ivy y su gigantesca criatura. El truco para acabar con ella es dispararle con tus batarangs a los brazos de la izquierda y la derecha y, cuando se suelte, disparar a los tubos donde se sujetaba. En cuanto la criatura caiga, dirígete al otro lado de la marmita para accionar la palanca que dará al traste con todos los planes de Ivy.

Nivel 13: La Fábrica de Gas



Sin duda, el nivel más frustrante si no sabes el camino. Puedes pasarte fácilmente un par de horas intentando buscar la solución para seguir avanzando. Pero si no te fijas bien en todos los detalles de la pan-



talla, puedes parecer un vagabundo deambulando por todos sitios. Para que no te suceda eso, sigue atento estos consejos.

Nada más aparecer en la pantalla te vas a encontrar una pequeña caja de colores que a tu paso se abrirá y aparecerá la cara de un Joker que escupe fuego. Para matarla (a ésta y a todas las que te encontrarás en el camino), utiliza los batarangs eléctricos. Avanza y te encontrarás dos caminos. No les hagas caso y vete a la izquierda, donde verás unas escaleras. Súbelas y deshazte de dos fortachones enemigos con cuidado de sus cariñosos abrazos. Al final de la habitación y a la izquierda verás una rueda. Gírala con el botón Y. Cerrarás la primera de las tres compuertas que más tarde te dejarán avanzar. Atraviesa una puerta que hay a la izquierda y cruza un largo pasillo.

Llegarás a otra habitación con varios pisos. Ten cuidado con el primer soporte de metal que se cae. Salta al segundo y sigue hasta acabar con otro de esos bestias. Acciona la rueda que encontrarás a su lado para cerrar la segunda compuerta. Déjate caer hacia el nivel de abajo mirando dónde vas a acabar, porque hay algún agujero que otro. Sigue por la entrada sin hacer caso a las cajas escupe-fuego. Cruza la puerta y llegarás a otra

sala parecida a la anterior. Salta sobre las cajas de la izquierda y desarma a todos los maleantes que puedas con tus batarangs. Utiliza el batgancho cuando te lo indique el icono. Una vez arriba, gira hacia la izquierda y salta a la plataforma siguiente. Dirígete hacia el enemigo y derrótale para activar la tercera y última rueda. Vuelve sobre tus pasos y salta hacia la salida de la parte superior. Ahora, después de matar a las dos cajas del Joker tendrás que ir bajando ayudándote de tu capa por las superficies de madera, rodeando el chorro verde. Sigue el camino y llegarás a la sala donde se cerraban los chorros después de accionar las ruedas. Desarma a todos los maleantes y cruza por donde estaban los chorros. Mata al primero y salta hacia el segundo con cuidado del abismo. Sal por la puerta de la izquierda y sube la rampa hacia la otra puerta.

Después de descubrir uno de los misterios del juego, deshazte del enemigo y de las tres cajas asesinas. Acciona la palanca que hay en esa habitación. Sal y utiliza el batgancho para subir. Entra en otra habitación con palanca y actívala. Sal y sube con el batgancho otra vez para entrar en la tercera y última habitación y accionar la última palanca. Ahora tienes que llegar al lado contrario hasta un panel de control con tres ruedas. Has de hacer coincidir las tres bandas verdes de cada rueda con las del panel. Aparecerá un maleante enfrente. Desármalo y salta hacia donde está. Entra en la habitación y activa el conmutador final.

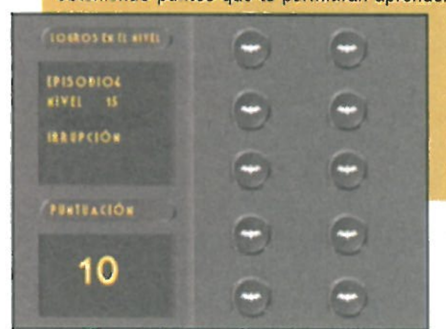
Nivel 14: La persecución de SWAT

Batman nunca ha tenido la confianza de la policía de Gotham (excepto del comisario Gordon), así que tendrás que huir de la policía que te persigue por la ciudad por ser sospechoso de disparar a Gordon. No mates a la policía, sólo atrápalos en redes o atúrdelos, son de los buenos. El camino es muy sencillo, ve buscando los iconos para utilizar el batgancho hasta que encuentres una escalera que te llevará al helipuerto (te habrás metido en un edificio y habrás salido en el camino). Utiliza el batgancho otra vez y en este tejado muévete hacia el final y la izquierda hasta que veas un cartel grande en el que pone «VROOM». Debajo de él verás unas cornisas en forma de



Un sistema de puntos

A medida que vayas consiguiendo objetivos en las fases del juego, irás obteniendo puntos que te permitirán aprender golpes especiales. Puedes conseguir puntos desde el nivel 4. Cada pantalla tiene un total de 10 puntos que se consiguen de diferentes maneras, desde acabar con el enemigo final a esposar a los maleantes.

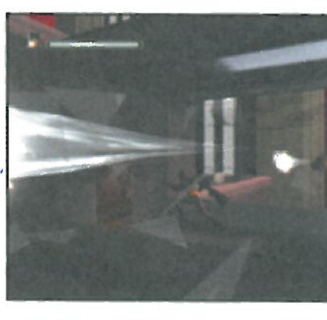


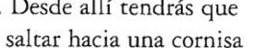
escalera. Salta a la más baja y ve escalando. Sube unas escaleras; cuando estés arriba, salta al otro edificio. Busca una puerta con una luz roja arriba. A su lado hay una caja de controles que tendrás que destrozar con un batarang para que la puerta se desbloquee.

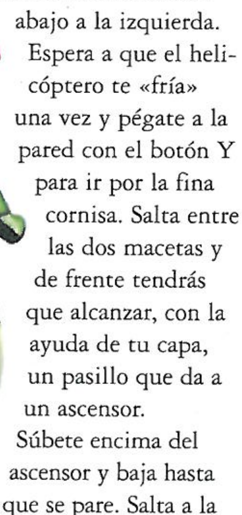
Pasa a la siguiente habitación y prepárate para correr porque te espera un helicóptero que no parará de dispararte descargas eléctricas. Sal del pasillo con cristaleras y usa el batgancho para llegar al siguiente edificio. Enfrente verás un edificio con lo que parece una casita verde encima. Tienes que llegar allí. Para ello cruza este tejado y salta sobre una gran caja que hay al fondo a la izquierda. Desde allí tendrás que saltar hacia una cornisa abajo a la izquierda. Espera a que el helicóptero te «fría» una vez y pégate a la pared con el botón Y para ir por la fina cornisa. Salta entre las dos macetas y de frente tendrás que alcanzar, con la ayuda de tu capa, un pasillo que da a un ascensor.

Súbete encima del ascensor y baja hasta que se pare. Salta a la plataforma y, tan pronto como suba, baja al hueco a la izquierda, donde está el panel de control que tendrás que desactivar con un batarang. Cuando lo hagas, sube por las dos escaleras y espera a que el ascensor baje y suba. Salta a las puertas que ahora están

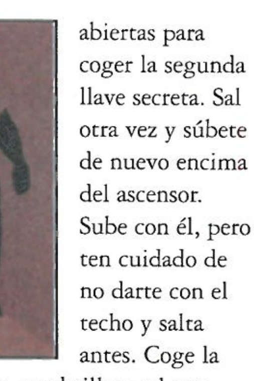












abiertas para coger la segunda llave secreta. Sal otra vez y súbete de nuevo encima del ascensor. Sube con él, pero ten cuidado de no darte con el techo y salta antes. Coge la llave que brilla y sal por cualquiera de las dos puertas. Localiza unas escaleras y sube por ellas. Continúa por los edificios sorteando a las autoridades y utilizando el batgancho hasta que llegues a una serie de escaleras. Arriba encontrarás otra puerta con una luz roja encima. Repite el mismo proceso que con la anterior. Continúa por las puertas y te tendrás que enfrentar al helicóptero de la policía. Para acabar con él dispara con el batarang a sus luces. En total son cinco disparos.

Nivel 15: Irrupción

En esta pantalla no seremos Batman, sino Bruce Wayne, su *alter ego*. Eso sí, con barba y una ¿cicatriz en un ojo? No es el mimo Bruce Wayne que yo conocía. Has de tener cuidado con las luces; si una te coge, se acabará la partida. Ve por detrás de las cajas de la derecha hasta el segundo camión y descubre un payaso que se tapa los ojos, con un número 1 en la base. Vuelve sobre tus pasos.

Ahora muévete hacia la izquierda por detrás de las cajas. Verás una puerta. Entra y descubrirás otro payaso, ahora tapándose las orejas, con un número 6. Sal de la habitación y ve a la izquierda. Salta sobre las cajas detrás









del camión y súbete al tejado, muévete hasta el final y utiliza tu visor para mirar hacia el tercer payaso. Éste se tapa la boca y tiene un número 9. Ahora tienes que bajar por las cajas y localizar una puerta con un panel de control a la derecha. Acércate y actívalo con el botón Y. Tienes que introducir el código de entrada: 1 para el símbolo del ojo, 6 para el de la oreja y 9 para el de la boca. Asegúrate de introducirlo de la manera correcta. Abre la puerta y acabarás el nivel.

Nivel 16: Funnibones

Encamínate a la derecha hasta llegar al final. Salta sobre la caja, luego sobre la siguiente (pegada a la pared). Muévete hacia la que tienes enfrente y luego hacia la que está a la izquierda. Salta hacia la siguiente y pósate sobre la caja que está iluminada. Salta a la de la





izquierda abajo. Déjate caer en la siguiente que te hará salir del laberinto. Déjate caer otra vez y sube las escaleras rápido sin que te toquen las cajas del Joker. Dales lo que se merecen a los dos enemigos (uno de blanco y otro de negro) y continúa escalando cajas hasta que llegues a una escalera.

En esta parte de la pantalla tienes que ser muy veloz, porque las puertas se bloquean cuando pasa un tiempo.



Es recomendable que primero derrotes a todos los enemigos y los esposes, porque se ponen muy pesados. Avanza hacia el fondo del pasillo (hasta un cuadro con un payaso sonriente) y activa el conmutador. Vuelve y verás una de las puertas con una bombilla verde encima. Pasa y activa la palanca que está al fondo a la izquierda. Vuelve al pasillo, donde verás la puerta del fondo con la luz verde. Ve allí y activa dentro otro conmutador. Sal a toda prisa y encamínate al final del pasillo para accionar la palanca final. Vuelve a la última habitación en la que has estado y pasa por la puerta de la izquierda. Acaba con el maleante y ve hacia el armario. Se acaba aquí el cuarto episodio.

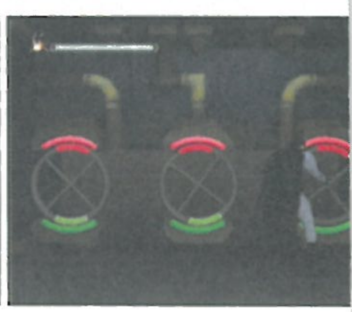
Episodio 5: Infernal Jest

Nivel 17: El infierno de gas de la risa









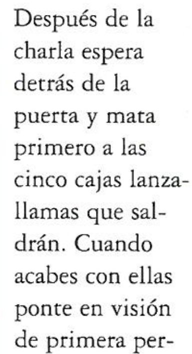
Ésta es la reaparición de Joker (¿alguien pensaba que podía haber muerto?). Sigue el camino y descúbrelo. Tendrás que enfrentarte a unos cuantos maleantes con lanzallamas, después del discurso de Joker, claro. Cuando acabes con los dos primeros, atraviesa la puerta en llamas con cuidado y te enfrentarás a tres brutos que te embestirán literalmente. Una vez derrotados, sigue el camino. Te encontrarás con que Joker tiene un amigo bastante voluminoso que te impide el paso para invertir los conductos de gas. Vuelve atrás y busca una puerta a la izquierda. Hay otro tipo bloqueando la puerta, pero es fácil de matar. Encontrarás otro panel de control de tres ruedas. Esta vez tendrás que hacer coincidir las partes rojas para desactivar el mecanismo que ha puesto en



funcionamiento Joker. Sal por la otra puerta y sube las escaleras. Intenta sortear a los dos malos que te bloquean el paso, porque ahora viene la pelea con ese luchador de sumo cargado hasta los dientes de misiles que te bloqueaba antes la puerta.
Para acabar con la máquina de matar andante has de disparar tus batarangs a los lanzacohetes, sobre todo cuando se ponen en rojo. Intenta esconderte detrás de las columnas. Sólo harán falta cuatro aciertos para acabar con él.

Nivel 18: El dirigible de Joker

En la primera parte de la pantalla tendrás que activar unos conmutadores y evitar caer por los agujeros y que los rayos láser te toquen. Ve hacia la izquierda y salta encima de la caja. Enfrente está el primer conmutador. Vuelve a la caja y dirígete hacia el poste central. Cerca de allí está el segundo conmutador. Has de volver al punto donde comenzaste la pantalla, cerca está la tercera palanca. Ahora ya puedes subir las escaleras del fondo a la derecha para comenzar la ansiada pelea con Joker.



Después de la charla espera detrás de la puerta y mata primero a las cinco cajas lanzallamas que saldrán. Cuando acabes con ellas ponte en visión de primera persona y selecciona los batarang. Cuando Joker deje de disparar, asómate y quítale el arma con uno de tus proyectiles favoritos. Ahora corre en pos de Joker, porque en cuanto te descuidas vuelve a coger la metralleta. Acabar con él no te será difícil si aplicas tus golpes especiales. Sólo ten cuidado con su ácido.
Sube arriba a la cabina del piloto, donde te tendrás que enfrentar a un puzzle. En los mandos hay que





mezclar gases de colores para crear los colores favoritos de Joker. Estos colores son verde y morado. Para conseguirlos mezcla el azul y el rojo (morado) y el azul y el amarillo (verde). Cuando lo hagas, verás que Joker está empeñado en suicidarse (y tú en salvarle).

Nivel 19: Caída Libre

La fase final. Tienes que coger a Joker antes de que caiga al suelo, esquivando todo lo que te lance. Hay que darle alcance unas cuantas veces hasta que no tenga fuerzas y caiga derrotado en tus brazos. Un con-



sejo es ir bajando a toda velocidad por la parte de arriba hasta que llegues casi a su lado y empezar a dar vueltas a su alrededor. No es difícil, pero igual te cuesta un par de intentos.



Genma Onimusha

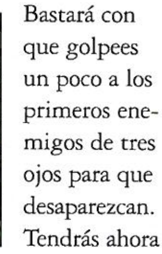
Descubre el código del Samurái

El Japón medieval vuelve a tomar cuerpo en esta genial aventura, aderezado para la ocasión con multitud de seres del submundo... ¿Te atreves a enfrentarte a todos ellos para salvar a la princesa Yuki?

Los usuarios de Playstation 2 no necesitan que nadie les presente este título. Es más, no necesitan que nadie se lo resuelva, porque esta «nueva» versión es tan parecida a Onimusha Warlords que apenas cuesta esfuerzo acostumbrarse al cambio. Y, aun así, el programa sigue maravillando a todo aquel que se acerque a sus fabulosas escenas cinemáticas.

Desde luego, la que brilla por encima de todas las demás es la inicial, una impresionante batalla digna de los más poderosos Shogun de la época, capaz de dejar en paños menores hasta los mejores combates de Kurosawa. El desarrollo del juego no defrauda un comienzo tan prometedor. Es un poco molesto mover al personaje principal con la cruceta, pero te acabas acostumbrando. Y se perdona teniendo en cuenta que prácticamente es el único problema que presenta el título.

Nanamagari



Bastará con que golpees un poco a los primeros enemigos de tres ojos para que desaparezcan. Tendrás ahora un guante metálico especial. El espejo mágico te serivrá para guardas partidas y mejorar objetos cuando te lo encuentres. Sigue adelante, elimina a los enemigos y absorbe su alma. Cruza la siguiente puerta. Tras otra batalla, te indicarán el camino por el sendero. Síguelo hasta la cueva; un poco antes podrás coger un poco de hierba. Te verás obligado a entrar en la cueva.

Templo subterráneo





El mapa del templo está en el cofrecito de debajo de las escaleras. Sigue el camino de la entrada del templo y coge el mapa de la caja de la izquierda de la entrada. Sube las escaleras y observa al monje. A su derecha hay Fluorita en una caja. Coge la nota de Sougeon y cruza la puerta que se descubre. Por el pasillo de la derecha verás el Seiryu en una de las contraventanas. A la izquierda, hay un cofre con un Talismán; cruza la puerta. En el segundo jarrón de la izquierda está el primer diario, en los de la derecha encontrarás Fluorita. Derrota al enemigo y coge el Thunder Orb. Ve a la izquierda, verás el primer cofre del tesoro. La solución es: derecha, izquierda, derecha. Logras un arco. Escaleras arriba pasas de fase.

Genma Onimusha

Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Capcom
Distribuidor: Electronic Arts
Web: www.ea.com
Número de jugadores: 1
Edad: Mayores de 18 años

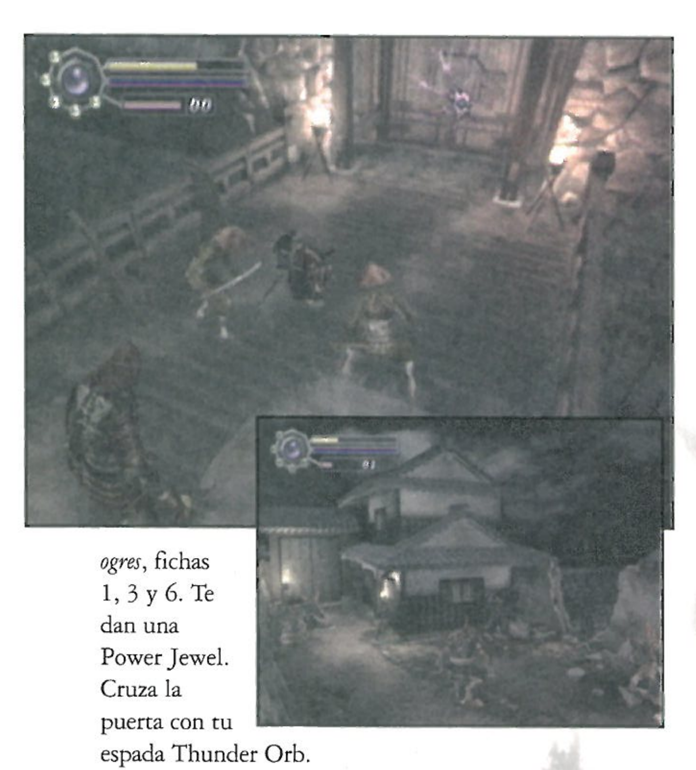
Valoración

Gráficos	9
Sonido	8,5
Jugabilidad	9
TOTAL	8,8

Zona sur

Hay una caja un poco escondida de frente, al subir las escaleras, con flechas. Llegas a una puerta con un espejo mágico y otro cofre del tesoro a la izquierda. La respuesta del cofre es: *The clan of*





ogres, fichas 1, 3 y 6. Te dan una Power Jewel. Cruza la puerta con tu espada Thunder Orb.

Hay muchos enemigos, pero no tienes por qué luchar. Ahora bien, en un cofre oculto tras uno de los soportes de madera está el plano de la zona sur. Entra por la siguiente puerta. Estarás en un patio al que te tienes que familiarizar. La puerta de la derecha estará bloqueada hasta más tarde. La de enfrente también, así que ve por la de la izquierda. Verás una puerta al fondo y un agujero en la pared. Ve por la puerta.

Zona oeste

Hay hierba en el cofre. Después del primer corredor y la puerta hay Fluorita. Sigue adelante y baja por la escalera en el pozo. En el primer cofre conseguirás la escalera. Luego sólo está el loco que te dará paso luego al mini juego Dark Realm. Vuelve a la zona sur.

De vuelta en el sur

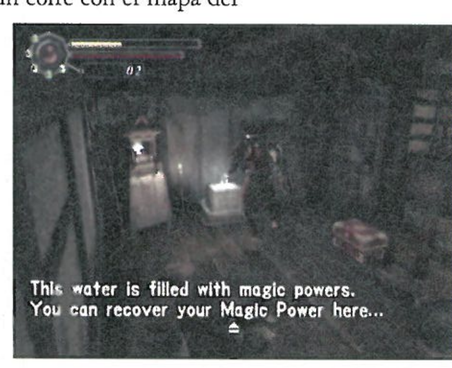
Utiliza la escalera para bajar por agujero de la pared. Hay un cofre en una caja grande a la derecha. Tras luchar, encontrarás otro espejo mágico y un cofre del tesoro. La respuesta es: *The gaun-*



tlet of ogres, fichas 6,1 y 4. Te darán otro Power Jewel. Cruza la puerta siguiente. Tendrás que enfrentarte a Osric. Da vuelta a la fogata para escapar de él cuando se ponga roja su arma, y aprovecha su cansancio para golpearle. Sólo hay que tener paciencia. Al morir, abrirá una puerta en la que encontrarás un cofre con el Diario 2. Sigue adelante, rompe las vasijas y encontrarás Fluorita. Tras el pasillo de esqueletos te encontrarás con Reynaldo. Es sencillo batirlo, sólo tienes que ser muy agresivo. Recoge el Fire Orb que te proporcionará la espada de fuego. Vuelve por donde has venido. En la sala de Osric te encontrarás unos Gyarans. Tendrás que eliminarlos para conseguir las almas que absorben. Abre la puerta cerrada con la espada Kouen en la mano. Estás en el corredor del espejo mágico. Aprovecha para perfeccionar tus espadas, pues más tarde se te exigirá. Sube por la escalera que descolgaste. Si ayudas al soldado en el camino de vuelta, te dará una Magic Jewel. En el patio central, ahora podrás acceder a la puerta cerrada con Flame Orb.

Torreón

Verás tres puertas, una a la izquierda, otra al fondo a la izquierda y otra de frente. Tu Fire Orb tiene que estar en el nivel 2, para lo que tendrás que pasar a la segunda a la izquierda, donde hay un espejo mágico, agua mágica que rellena el poder de tu espada, un cofre con el mapa del torreón y otra vez el loco del Dark Realm. Ve por la primera puerta que había a la izquierda. Necesitarás tener la espada Raizan en nivel 2. Al cruzar la siguiente puerta, hay Flulorita a la derecha y el libro











azul también al lado. Tras la siguiente puerta, en un cofre, está la pieza derecha de un blasón. Es una sala a la que volveremos más tarde. Vuelve al principio del torreón.

Ve por la puerta del frente. Tras el vídeo, verás un cofre con flechas. En la puerta de la derecha vas a una habitación donde hay un cofre con el tercer diario. Te encontrarás al pequeño Yumemaru.

Sigue recto y cruza primero la puerta del fondo. Abre el cofre del tesoro. La solución es: derecha, izquierda, derecha, derecha, izquierda. Te dan el Ninja Suit. Al salir, ve a la izquierda de la puerta por las escaleras. Hay Fluorita en un cofre antes de subir. A la derecha hay una habitación con una Power Jewel en el cubo el pozo. Ve a la izquierda. Cruza la puerta de la izquierda y luego las puertas siguientes hasta otra sala. Rompe las cajas y verás un cofre con flechas. Escaleras arriba, coge el Byakko y las flechas del cofre. Has llegado a otro espejo mágico y una puerta con doble sello. Cruza la puerta. Tras el vídeo, presiona la primera palanca con él, la segunda con ella, la tercera con él. La chica levanta la sexta palanca y el protagonista, antes de darle a la cuarta, puede coger el contenido de los cofres, un Talismán y un Soul Absorver. Tras la última palanca, llegas a una sala en la que tienes que encender las velas con la magia de la espada de fuego. Cruza la siguiente puerta. Para pasar adelante, debes tener en cuenta que las casillas marcadas sobre las que te posas retiran todas las casillas que están en la diagonal de sus aspas. Después tendrás que resolver el pequeño rompecabezas, a la izquierda de la chica cuando cae el suelo, lo más rápido que puedas, pues hay un tiempo límite para ello. Cruza la siguiente puerta y examina el fondo de la habitación. Tira del cordón y sube por las escaleras. Usa las escaleras del fondo para bajar sólo una planta. Recoge un Talismán del suelo y baja por la escalera del fondo. Encontrarás un cofre con flechas a la derecha y una puerta que da a la habitación que conecta con el patio interior del torreón. Hay un cofre con hierba y Fluorita en la estatua de samurái. Sube por esa escalera y baja ahora por la anterior. Verás la pieza izquierda de un blasón y el cuarto Diario si rompes una tela a la izquierda. Al salir, llegará el invencible enemigo del juego en forma de muñeca asesina. Procura pasar de ella todo lo que puedas siguiendo adelante. Con las dos piezas de blasón (Crest Piece) podrás abrir la puerta que está junto a los suelos brillantes. Recoge el Seiryu tras la secuencia, y en la siguiente habitación el Sukazu. Sube a la parte más alta del torreón por las escaleras. Entra por la primera puerta. A la izquierda hay un Seiryu y a la derecha un cofre con medicina. Otro Seiryu de frente y un espejo mágico a la derecha. Junto al espejo mágico, un corredor. Ve por él. En el tejado tendrás que enfrentare a un malo malísimo, P. Marcellus, para poder seguir. Ahora cruza la puerta del final de lo alto del torreón. Vuelve al principio del nivel para cruzar la puerta del subsuelo del torreón. Era la primera puerta a la izquierda cuando entrabas desde el patio central del juego. De camino, si salvas al soldado te dará un regalo. Ve hasta la entrada subterránea y cambia de espada cada vez.





Torreón subterráneo

Aún no puedes pasar la puerta de las calaveras móviles, así que sigue adelante. Cruza la puerta siguiente. Encontrarás un espejo mágico, un cofrecito y una especie de tendones asquerosos en una esquina que tienes que cortar. Al otro lado de los tendones hay una sala con el libro verde, el libro naranja y un Byakko. Al seguir tu camino, hay un corredor con dos puertas. En la primera hay un cofre con el mapa. Rompe la cuerda del fondo y recoge el rosario que te permitirá escuchar a los muertos. En la segunda hay un cofre con la Purifier Bell. Pégate a las paredes para sobrevivir a las cuchillas. Vuelve a la entrada pasando antes por el espejo mágico para subir el nivel de la espada de viento. Cruza la puerta de las calaveras móviles usando la campana. Avanza por el corredor y atraviesa la puerta del fondo. Luego, al fondo y a la derecha, hay



Completa tu colección de TRUCOS a un precio muy especial:

Sólo 3 € c/u (499 ptas)

¡50% de descuento!

Indica qué ejemplares te faltan con este cupón y solicítalos a nuestro Departamento de Suscripciones por ✆ 913 137 900, por fax: 913 273 704, por e-mail: suscrip@bpe.es o por correo enviándolo a: VNU Business Publications España, S.A. San Sotero, 8, 4ª planta. 28037 Madrid.



☐ Trucos PC nº3 ....unidades



☐ Trucos PC nº5 ....unidades

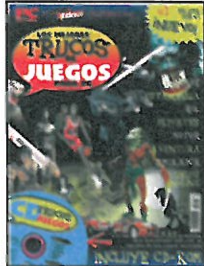
☐ ~~Trucos PC nº1~~ AGOTADO

☐ ~~Trucos PC nº2~~ AGOTADO

☐ ~~Trucos PC nº4~~ AGOTADO



☐ Trucos Digital nº1 ....unidades



☐ Trucos Juegos nº1 ....unidades

☐ Trucos Juegos nº2 ....unidades

☐ Trucos Internet nº1 ....unidades

☐ Trucos Internet nº2 ....unidades



☐ Trucos Internet nº3 ....unidades

☐ Trucos Internet nº4 ....unidades



TOTAL

.... unidades

x 3 € c/u

=

..........................€ (........................ ptas)

Nombre y apellidos..........

E-mail..........

Dirección de envío. ☐ Particular ☐ Empresa (nombre)..........

..........nº empleados..........

Dirección..........

Código postal..........Población..........

Teléfono..........Móvil..........

Fecha de nacimiento |_|_| |_|_| |_|_|

Profesión/estudios..........

Información sobre datos personales: ver recuadro al pie de esta página.

Forma de pago

☐ **Adjunto cheque** a nombre de VNU BUSINESS PUBLICATIONS ESPAÑA, S.A.

☐ **Contra reembolso** (+1.8 € por gastos de reembolso)

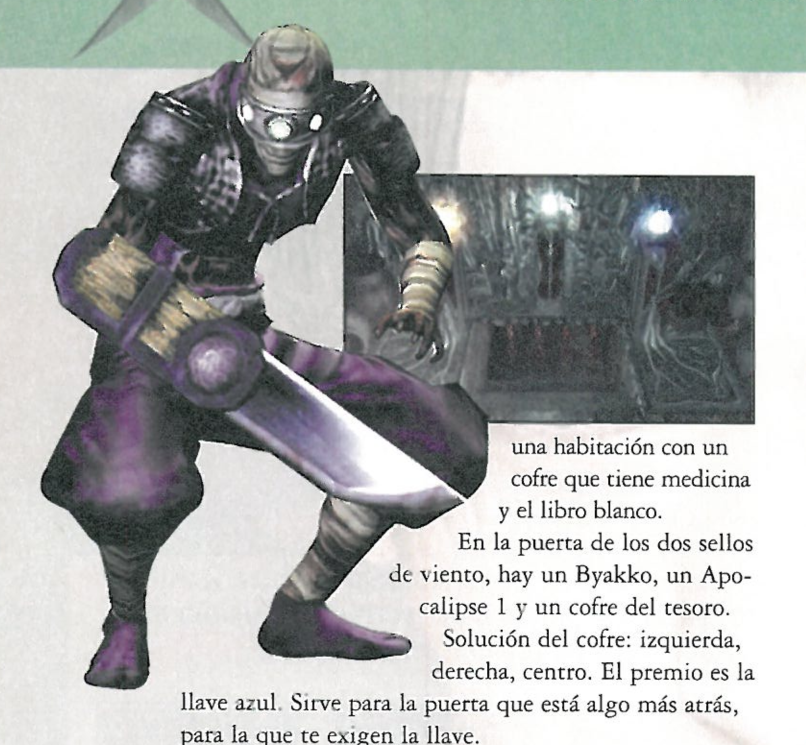
☐ **Con tarjeta de crédito:**

☐ AMEX |_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|

☐ VISA |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Fecha de caducidad: |_|_| |_|_|

Firma:



una habitación con un cofre que tiene medicina y el libro blanco.

En la puerta de los dos sellos de viento, hay un Byakko, un Apocalipse 1 y un cofre del tesoro. Solución del cofre: izquierda, derecha, centro. El premio es la llave azul. Sirve para la puerta que está algo más atrás, para la que te exigen la llave.

Kaede

Nada más salir de la sala, el soldado nos da la llave roja. Tenemos que abrir con las dos puertas de la zona oeste. En la primera habitación de la llave roja hay un Genbu. En el cofre, coge el Silver Plate. Tras la otra puerta, nos dan un regalo si salvamos al soldado. Al continuar, en el jardín de las luciérnagas hay unos Kunai. El cofre del tesoro que hay junto al espejo mágico de después nos pregunta: *Wich is a mysterious place where the clan of ogres meet?* La respuesta es: *The Clan of Dimensions*, fichas 5, 7 y 2. Te da una Magic Jewel. En el jardín siguiente está la cabeza de estatua. Ve a la primera puerta roja y coloca la cabeza de estatua en la estatua. Conseguirás el Gold Plate. Vuelve al espejo mágico que hay tras el jardín de las luciérnagas. Tras esa habitación ya puedes cruzar la puerta encajando las dos piezas Plate. En la primera habitación de la izquierda, hay un Genbu y una escalera. Arriba hay un cofre del tesoro. Solución: izquierda, derecha, derecha, medio, izquierda. Te dan el cuchillo sagrado. Retrocede.







En la sala del fuego, ve al fondo antes de bajar las escaleras. En los jarrones hay unos Kunais.

Baja las escaleras. Utiliza el cuchillo sagrado. Has encontrado a la princesa Yuki. Para vencer a Volchiman, permanece protegida hasta que veas que se relaje, y ten paciencia.

Retorno de Samanosuke

Recoge la medicina y salva en el espejo mágico. Sigue adelante cuando te hayas vencido a ti mismo y coge el Evil Plate del cofrecito y una escalera del grande, que usarás inmediatamente. Coge el Power Jewel y utiliza la escalera en ese punto. Sube la escalera. Sigue adelante por este terreno ya conocido. En la puerta verde que ya viste antes utiliza el Evil Plate recién obtenido. Tras la secuencia, tendrás que ir a la zona oeste. Por cierto, ya puedes enfrentarte al reto Dark Realm, y debes hacerlo para poder ganar la batalla final.







De nuevo en el área oeste

En la primera puerta roja que abrió Kaede recuperas poder mágico. Al otro lado de la puerta de tres sellos roja, está el mapa del área oeste, un cofre y el espejo mágico. Cruza la puerta que hay allí. En la puerta de la derecha, si tiras de una cuerda se abre una trampilla; allí está el Gear y un treasure box tras las cajas. Solución: Derecha abajo,izquierda arriba, izquierda abajo, derecha arriba, izquierda arriba. Te dan el Vision Staff. En la otra puerta, hay una Fluorita en la entrada, un cofre con un Talismán, un Suzaku y una contrapuerta en uno de los muebles con un cuerda y un mecanismo. Usa el Gear allí y tira de la cuerda. Se abre una habitación con Byakko y un cofre con Metal Armor.

En la otra puerta desde el espejo mágico, hay un cofre con medicina y Fluorita. Si cortas la cuerda de la catapulta aplastarás a unos cuantos enemigos. Tras la siguiente puerta hay unos cuantos enemigos (lo mejor para eliminarlos, las magias de fuego y las eléctricas), un cofre con balas y sobre todo la espada decorada. De vuelta, si defiendes a un soldado te da balas Burst. Entra en la otra puerta del patio, hasta ahora inaccesible, la zona este.



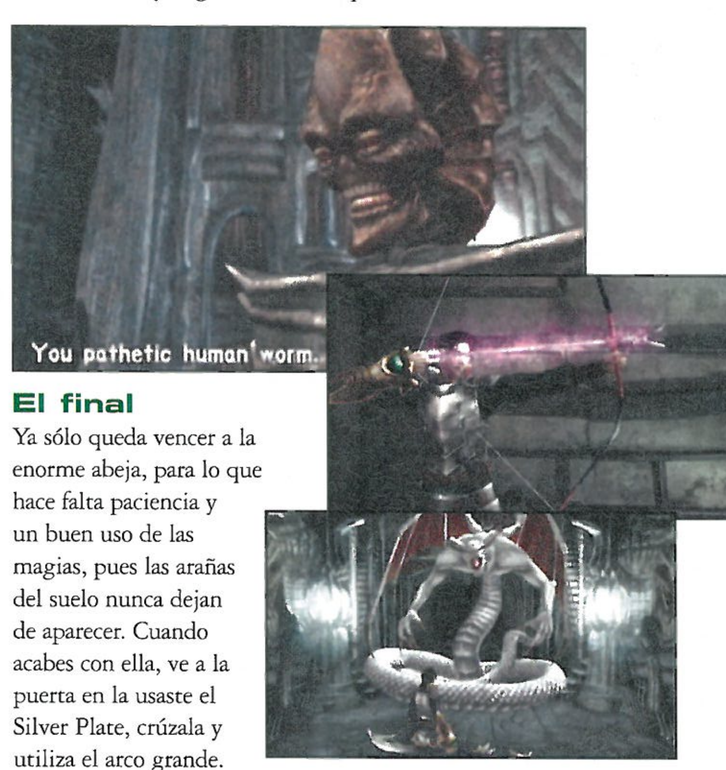


Zona este

Baja la pendiente y ve por el corredor sobre el agua hasta la primera puerta a la derecha, cerrada con sellos de viento. Quizá necesites eliminar a unos cuantos enemigos para mejorar las armas. Si sigues recto se corta el camino, pero con una flecha en la cuerda de la izquierda bajará el puente. En esta zona encontrarás un par de objetos (balas en el cofre, un Power Jewel tras el tapiz). Regresa y ve por la puerta que quedaba a la izquierda. Coge el Diario 6. Tras la primera puerta hay un cofre con balas. Escaleras arriba llegas al tejado. Hay un Soul Absorber en las tejas y una Magic Jewel en el suelo. Abajo del tejado hay una puerta con tres sellos de viento. Tras ella, a la izquierda, una puerta de rejilla. Crúzala y continúa, llegas a un jardín con Fluorita escondida. Hay una primera puerta con Fluorita y un cobertizo que da a otro puente. Olvídate del puente y ve tras la cascada. Verás un cofre en un recoveco tras la cascada. Solución: derecha arriba, izquierda abajo, izquierda arriba, derecha abajo, izquierda abajo. Te dan el Matchlock para el que ya tienes unas cuantas balas. Sigue adelante. Tras la última puerta hay un espejo mágico con medicina en el cofre, así como un cofre del tesoro con la pregunta: *With is a container that can be used to fill the gaunlet with souls?* La respuesta es: Dragon Orb (fichas 3 y 6); te dan una Magic Jewel. Si bajas las escaleras llegarás a una barquita que te llevará a la torre. Allí está el arco, al fondo de la sala.

De nuevo Kaede

Ve por el corredor de la izquierda sobre el agua y usa el Shinobi kit para abrir las puertas vedadas al protagonista. Encuentra Fluorita antes de la siguiente puerta y un cofre con Kunais. A la derecha de la estatua del este hay una hierba. A la izquierda, un pasadizo tras el jarrón con Apocalipse 2. Sigue adelante hasta la zona en la que Samanosuke bajó las escaleras. Ella abre la puerta de la izquierda. Tras un corredor descubierto, una caseta con un cofre y flechas normales, un jarrón con Fluorita y Kunais. Ve a la derecha, hasta la sala con el espejo mágico. Si subes la escalera, obtendrás un Genbu. Baja y cruza la otra puerta. Hay un balcón con dos puertas. Ve primero a la que está más lejos. Hay un cofre con Kunais, un Suzaku y una escalera con un cofre del tesoro. Solución: izquierda, derecha, centro, derecha, izquierda, centro, centro. Te dan la flecha decorada. Ve ahora a la otra habitación. Coge la gran flecha tras la estatua y sustitúyela por la decorada. Te dan la llave verde. Regresa al corredor anterior y ve por el lado que nos dejamos sin ver. La llave verde abre esa puerta. Verás una escalera, úsala y llegarás a una barquita.



El final

Ya sólo queda vencer a la enorme abeja, para lo que hace falta paciencia y un buen uso de las magias, pues las arañas del suelo nunca dejan de aparecer. Cuando acabes con ella, ve a la puerta en la usaste el Silver Plate, crúzala y utiliza el arco grande.
Estás en la última parte. Lo primero que tendrás que hacer será derrotar a un formidable caballero. Recuerda que tienes algo de medicina en un cofre cerca de la entrada.
En la sala a la que accedes a continuación, tendrás que tocar la ocarina obtenida en uno de los dos mini-juegos Dark Realm. Te da una espada fundamental para acabar con la serpiente final. Luego sigues por un desfiladero. No olvides recoger las dos medicinas para enfrentarte a la serpiente gigante. Para ganarla, tienes que ver sus ataques, el golpe directo, los ryos contra el suelo, etc. y golpear entre ellos. Nuevamente, la mejor arma será la paciencia. Mucha suerte, samurái.



Halo

Ponte las pilas con lo mejor de Xbox

En esta guía completa encontrarás la solución a todos tus problemas con la primera obra maestra para Xbox. El juego más complejo del mercado explicado paso a paso.

Halo	
Precio: 69,99 euros	
Lanzamiento: Marzo	
Fabricante: Bungie	
Distribuidor: Microsoft	
Teléfono: 902 197 198	
Web: www.xbox.com	
Número de jugadores: 1	
Edad: Mayores de 13 años	
Valoración	
Gráficos	9,5
Sonido	9,5
Jugabilidad	9,5
TOTAL	9,5

Los chicos de Bungie han contado con la ventaja de venir de la mano de Microsoft. Eso y su indiscutible genio han dado lugar al programa que le saca el mayor partido a Xbox. El difícil manejo de un mando al que todavía no estamos muy bien acostumbrados no es óbice para que este título se convierta en uno de los líderes del sector. Sin embargo, es un juego bastante complejo y en ocasiones será imprescindible echar mano a una guía que nos muestre cuál es el mejor camino para seguir adelante. Por ello os mostramos este desarrollo exhaustivo del juego.

Nivel 1: Pillar of Autumn

Objetivo de la misión: Escapar intacto mientras las tropas del Pacto abordan tu nave.



Fase 1: Completo diagnóstico de entrenamiento

Después de la secuencia cinematográfica de introducción al primer nivel se dará la orden de descongelar al Master Chief (¡ése eres tú!).

Los técnicos deberán comprobar que todo tu equipamiento funciona de forma correcta antes de que empieces la misión. Para familiarizarte con los controles sigue todas sus instrucciones al pie de la letra. Sigue al instructor hacia el puente para encontrar al Capitán Keyes.

Fase 2: Encuentra al Capitán Keyes en el Puente

Una vez fuera de la habitación sigue al instructor hacia la puerta, pero siempre unos pasos por detrás. Entonces la puerta estallará y matará al instructor sin que tú sufras daño alguno.





Gira y ve hacia la derecha, donde encontrarás unos tubos que deberás saltar. Así llegarás a un túnel paralelo donde deberás ir hacia la derecha y atravesar otra puerta. Hay humo al fondo y se producirá otra explosión.

Continúa hacia la izquierda y atraviesa la puerta. Por la izquierda verás algunos compañeros disparando sus armas. Agáchate, atraviesa el hueco de la puerta y ve hacia la derecha hasta que encuentres una puerta y una flecha azul a tu izquierda. Ve hacia la otra puerta y échate hacia atrás justo después de abrirla. Entonces cúbrete hasta que tus tropas acaben con los Oficiales. Sigue hacia la izquierda hasta que veas más soldados luchando. Enfrente de ti habrá una puerta con una flecha azul y un soldado esperando. Ve hacia allí procurando que no te hieran. El soldado te guiará hacia el puente. Síguele esquivando los disparos y las granadas. Cuando el soldado se detenga gira a la derecha y verás el Puente de Mando. Sigue hacia delante y verás al Capitán Keyes. Habrá una secuencia cinematográfica.



Fase 3: Sal de la nave «The Pillar of Autumn»

Vuelve a la entrada de la habitación y ve hacia la izquierda. Después de avanzar un poco te equiparás con una pistola. Aniquila a la pareja de Soldados que tienes delante. Sigue hasta la siguiente puerta y te equiparás con un rifle de asalto.



Habrá tropas luchando en la cafetería. Acaba con los Oficiales y los Soldados que puedas, cubriéndote detrás de los bancos. Ve hacia delante y a la izquierda y sal de la cafetería. Acaba con los Soldados que te encuentres y a los Oficiales sólo dispárales un par de tiros para que huyan.

Antes de perseguirles acaba con el Soldado escondido detrás del objeto enorme que hay en medio de la habitación. Sigue a los demás y acaba con ellos, esquivando sus disparos. Hay un botiquín en la pared por si lo necesitas. Sigue por el pasillo, gira a la izquierda y después a la derecha.
Verás a marines luchando contra un Oficial que deberás eliminar. Sigue hacia delante y el suelo temblará. Sigue hacia la derecha y después hacia la izquierda. Verás a la izquierda cómo unos marines vuelan por los aires al explotar una granada. Un par de Soldados aparecerán siguiendo a un Oficial. Te recomendamos que acabes primero con los Soldados esquivando los disparos del Oficial, que huirá. Síguele y entra en el estrecho túnel por el que vinieron los enemigos del Pacto. Coge un Escudo de Energía.



Continúa por el área oscura y verás marines más adelante. No avances y gira a la derecha aniquilando a los Soldados. Avanza despacio y aniquila todo lo que se mueva. Si te es necesario retrocede y cúbrete mientras disparas. Continúa y verás una puerta y un botiquín. Continúa por el pasillo.



Sigue hasta una área oscura y un pasillo estrecho. Podrás coger otro Escudo de Energía en el túnel a la derecha si el tuyo ya se ha acabado. Continúa hacia la zona oscura en llamas. Agáchate para atravesar la apertura y ten cuidado mientras avanzas. Coge el botiquín a tu izquierda si lo necesitas. Avanza hasta encontrar unas escaleras y unos marines disparando. Sube, ve hacia donde están los marines y ayúdalos. Más adelante verás a muchos Soldados y algo rodeado de un Escudo de Energía. Sigue avanzando y oirás explosiones. Entrarás en una habitación llena de cápsulas de salvamento. Te aparecerá un Nav Point (punto de navegación o NP) y deberás seguirlo hasta una pequeña puerta. Enciende tu linterna y gira a la izquierda. Sigue el camino hasta la salida. Gira y ve hacia la izquierda en cuanto veas la salida. Verás una puerta medio rota que deberás derribar. Avanza y te encontrarás con un botiquín. Pasarás al lado de una habitación parecida a la del Capitán Keyes. Atraviesa el pasillo y sigue disparando, hasta que el Oficial muera o haya una explosión. Entra en la habitación, dispara a los Soldados y retrocede. Habrá una explosión y otra más detrás de ti.



Atraviesa la pequeña puerta y enciende tu linterna. Avanza y gira por la derecha hacia la salida. Avanza un poco, dispara y vuelve al túnel; repítelo hasta que acabes con todos. Ahora avanza hacia la derecha. Detrás del escudo de energía hay un botiquín. Sigue hasta donde mataste a los alienígenas. Escóndete detrás del pilar y usa la mira telescópica de tu pistola para aniquilar a todos los enemigo del Pacto desde lejos. Entra en una nueva estruc-





tura de túneles, bajo la flecha verde de «Mantenimiento» y luego en la cápsula de salvamento a tu derecha.

Nivel 2: Halo

Objetivo de la misión: Busca a los marines supervivientes y ayúdales a combatir contra los enemigo del Pacto. Explora el área para encontrar otras cápsulas de salvamento que hayan aterrizado.

Fase 1: Elude a las tropas del Pacto y sube la montaña

Sal del avión y recoge todas las municiones y granadas. Avanza hacia el puente de madera a tu izquierda y crúzalo. Continúa hacia las montañas y procura esconderte de las naves (Banshee) que vigilan el área. Llegarás a un área abierta donde verás algunos Soldados. Acaba con ellos con tu pistola. Intenta acabar con ellos con un tiro en la cabeza para evitar ser visto. Con el rifle de asalto acaba con los Oficiales que te encontrarás más adelante. Recoge algunas granadas de plasma y continúa.



Fase 2: Busca otras cápsulas de salvamento

Mantente alejado detrás de una roca. Usa la mira telescópica de tu pistola para matar a tantos como puedas. Intenta no ser descubierto por las naves de vigilancia. Según te acerques encontrarás supervivientes.



Fase 3: Protección de los supervivientes

Cuatro naves del Pacto aterrizarán en el área y deberás eliminar a todas las tropas que salgan de ellas con mucho cuidado. Aparecerán enemigos del Pacto por el lado derecho del edificio. Justo hacia delante y a la izquierda estará la cápsula de salvamento con la que aterrizaron los demás marines, con munición y botiquines. La primera nave aterrizará justo a la izquierda de la cápsula de salvamento; lánzale una granada de plasma y escóndete.



Retrocede, rodeando el edificio. Acaba con las tropas de Soldados y ten mucho cuidado con el Oficial rojo. Ve hacia la izquierda y deberás ver otra nave del Pacto aterrizar. Arroja una granada de plasma y cúbrete. Tropas del Pacto vendrán hacia ti por ambos lados. Corre en círculos para eliminarlos a todos. Espera a que aparezca una nave de aprovisionamiento (Pelican) y te arroje un vehículo (Warthog). Salta al asiento del conductor. Se rápido y conduce para que un marine suba al Warthog. Así tendrás dos marines de apoyo.

Fase 4: Evacuar supervivientes

Avanza hasta el área helada bajo las colinas y entra en la cueva. Avanza por un pasadizo hasta que se acabe y gira a la izquierda entonces, no antes. Conduce hacia abajo por el camino estrecho y continúa hacia la rampa. Si vas suficientemente rápido podrás saltar hasta el otro lado. Sal de los túneles y aparecerás en una nueva área. Ten cuidado y no sigas hacia delante porque caerás al vacío. Habrá multitud de enemigos a tu derecha y unos cuantos a tu izquierda; comienza por los primeros. Conduce el Warthog hacia la derecha, donde están los enemigos, y sal del vehículo.



Dirígete hacia la rampa estrecha de la derecha. Cuidado con el Oficial rojo de la izquierda. Puedes usar granadas de plasma contra él. Lentamente avanza hacia donde ves un holograma azul. No avances más. Deberás estar sobre un cristal ahora. Si avanzas hacia cualquier parte, salvo por donde has venido, te caerás. Activa el puente holográfico pulsando sobre el holograma. Retrocede hacia abajo y vuelve al Warthog. Ahora tienes dos opciones: puedes acabar con los del lado izquierdo o arriesgarte y marcharte. Dirígete a través del puente y conduce hacia campo abierto.



Según salgas del túnel ve a la derecha por el sendero. Sabrás que vas por el buen camino si ves dos luces azules brillando a ambos lados. Verás un conjunto de rocas. Conduce alrededor e intenta destruir la mayor cantidad de enemigo del Pacto que puedas desde el Warthog. Hay una cápsula de salvamento justo delante con muchas cosas útiles. Dos botiquines, mucha munición, granadas y el nuevo rifle de francotirador. Te recomendamos sustituir tu pistola por este rifle. Conduce hasta que veas marines. Una serie de cuatro naves del Pacto aterrizarán. Aniquila a todos los que salgan.

Fase 5: Nueva evacuación

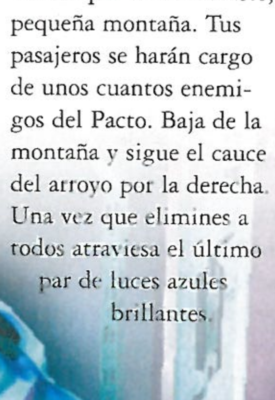
Vuelve hacia el área de donde venías. Cruza un pequeño arroyo que deberás tener delante. Continúa hacia la izquierda hasta que veas otras luces azules brillando. Entra, apéate del Warthog y utiliza tu Rifle de francotirador para aniquilar a todos los que puedas.



Hazte camino con el Warthog hasta las montañas. Te encontrarás con algunos marines. Conduce alrededor para encontrarte con fuerzas del Pacto. Acaba con ellos con cuidado. Intenta atropellar a los Jackal antes de que ellos te disparen plasma. Una nave del Pacto lanzará un Oficial y un par de Soldados. Acaba con ellos. Recoge el botiquín y las municiones al lado de la cápsula de salvamento. Aparecerá una nave de evacuación. Si tus pasajeros están muy bajos de energía haz que se bajen del vehículo, bajándote tú y pulsando sobre ellos. Conduce sin ellos hasta donde está la nave y otros nuevos marines se subirán.

Fase 6: Último grupo de supervivientes

Vuelve por donde viniste, cruza el arroyo y sube a la pequeña montaña. Tus pasajeros se harán cargo de unos cuantos enemigos del Pacto. Baja de la montaña y sigue el cauce del arroyo por la derecha. Una vez que elimines a todos atraviesa el último par de luces azules brillantes.







Vuelve al Warthog y conduce alrededor del edificio por el lado izquierdo. Entra en el edificio enfrente del precipicio. Asegúrate de no matar a los marines que salen del edificio. Una vez que alcances la superficie deberás asegurar el área.



Nivel 3: Verdad y Reconciliación

Objetivo de la misión: Encuentra y aborda una nave del Pacto, rescata al Capitán Keyes y sal de la nave.

Fase 1: Encuentra y aborda una nave del Pacto



Enciende tu linterna y unos marines te rodearán y te seguirán. Ve hacia la salida por la planta de arriba. Enciende el zoom del rifle de francotirador y tu linterna para activar la visión nocturna.
Mantente a la derecha con el zoom 2x y verás a unos cuantos Jackal y Soldados. Haz zoom 10x y mata a cada uno con un solo disparo. Continúa hacia la derecha. Elimina a todos los Soldados antes de que lleguen al cañón fijo (*Shade*).





Cuando no haya puntos rojos en tu radar continúa hacia la derecha. Baja y reúnete con los marines. Continúa con el modo de zoom 2x y la visión nocturna. Sigue por el estrecho pasillo de la derecha y cubriéndote acaba con los Jackal. Sobre ti encontrarás munición y un botiquín. Algunos enemigos del Pacto están escondidos en la pequeña colina que hay más adelante. Sube a la colina y usa el rifle de asalto para acabar con ellos.



Sigue hacia la izquierda por el estrecho pasillo. Usa una combinación de salto y zoom para acabar con los Soldados del cañón fijo. Avanza, salta y mata a los Soldados de más arriba. Con el zoom verás a un Oficial más arriba. Sigue hacia delante. Continúa y arrasa a los Oficiales. Gira y avanza a través del pequeño camino para acabar con los Soldados del cañón fijo. Baja y verás un puente pequeño con unos enemigos. Cuando avances y mates a los que queden aparecerá una nave en donde antes te encontrabas. Sigue por el camino de la izquierda en lugar de ir bajo el puente. Cogerás un camuflaje que permitirá que no te vean, pero aún así te dispararán cuando tú dispares.





Camina sobre el puente y continúa por el área con luz. Usa tu rifle de asalto para acabar con los Jackal y Soldados del suelo. Sube al nivel superior por la derecha. Evita el fuego de los cañones y ve hacia la derecha. Allí estarán los segundos y deberás esquivar sus disparos y correr hacia él. Si te dieran, cúbrete tras una piedra y espera a recuperarte. Continúa; aterrizará una nave del Pacto.

Sigue por el camino. Termina con los que están en el último cañón fijo, gira y verás un aura redonda y violeta. Ahí aterrizan los enemigos del Pacto, pero no vayas al centro. Con granadas de plasma encárgate de los enemigos del Pacto que irán apareciendo. En cuanto dejen de aparecer durante unos segundos, baja y rodea el círculo para encontrar un botiquín y algo de munición. Vuelve a donde estabas y aparecerán dos Hunters. Rápidamente ponte a dar vueltas para que no te hieran. Corre hacia arriba y detrás de ellos y dispara a las partes naranjas de sus cuerpos. Cuando acabes con ellos corre al centro del círculo de luz morada y espera a ser recogido.

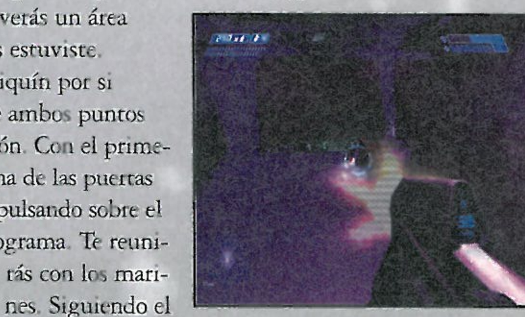
Fase 2: Encuentra el puente de mando y rescata a Keyes

Acaba con los enemigos del Pacto que aparecerán por las puertas. Habrá Oficiales invisibles. Se abrirá la primera puerta y aparecerá un Oficial con una espada de plasma.

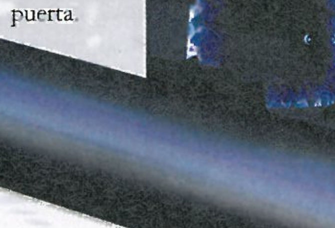


Recoge el camuflaje y escóndete para recargar tu escudo. Hay un botiquín en una esquina. Entra en el nuevo área matando a los Jackal. Espera y Cortana te dirá que debes encontrar una salida, porque las puertas se han cerrado.

Un Oficial correrá hacia ti y deberás girar y retroceder. Gira a la izquierda, continúa hasta la puerta, ábrela para alertar a los enemigos del Pacto y échate hacia atrás hasta esconderte detrás del pequeño pilar. Tendrás que acercarte a la puerta y volver a esconderte varias veces. Avanza hacia la puerta. Cortana te dará un NP, pero de momento ignóralo. Abre la puerta y ve a la derecha. Sigue el camino hacia la siguiente puerta. Continúa y gira a la derecha, donde verás un área donde antes estuviste.



Hay un botiquín por si acaso. Sigue ambos puntos de navegación. Con el primero abrirás una de las puertas principales pulsando sobre el holograma. Te reunirás con los marines. Siguiendo el segundo NP llegarás a otra puerta. Ábrela, entra y gira a la izquierda. Sigue hasta otra puerta. Quédate en la primera mitad de esta habitación y acaba con todos con el rifle de francotirador. Aparecerá una nave que dejará algunos marines, munición y botiquines en la plataforma de en medio. Ve a la otra mitad de la habitación y coge un Superescudo en el objeto cerca de la puerta.



Sal del pequeño pasillo y dirígete a la puerta. Las puertas que tienen la luz blanca son las abiertas. Acaba con los enemigos del Pacto, gira hacia la derecha y avanza disparando.



Surgirán más enemigos, aniquílalos. Asomarán dos Hunters por la puerta de la derecha. Elimínalos y ésta se abrirá. Entra y avanza hasta la otra puerta. Cuidado con los dos Oficiales invisibles.



Corre hacia delante, gírate y ve a la derecha. Avanza medio camino hacia el otro extremo y gírate. Vuelve a girar y avanza. Cuando llegues casi al final del pasillo gira a la izquierda. Se abrirá la puerta y aparecerán más enemigos. Si la puerta no se abre sola, ábrela tú. Sigue por el camino disparando a tutiplén. Traspasa la siguiente puerta y gira a la derecha. Usa las granadas de plasma. Muévete hacia arriba.
Date la vuelta, atraviesa la puerta y avanza hasta que llegues a un cruce de caminos. Ve a la izquierda y coge botiquines y munición. Abre la puerta y con el rifle de francotirador acaba con los Soldados y con el Oficial de la espada. Entra en la habitación.



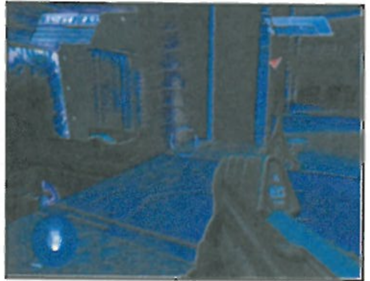


Sigue el NP hacia la habitación justo frente a ti. Encárgate de los Soldados cuando la puerta se abra. Sigue el camino hasta ver una bifurcación. Entra en la habitación de la izquierda. Ve al fondo de la habitación y abre la puerta de la celda pulsando sobre el holograma. La celda del fondo a la derecha tiene munición y botiquines. Avanza hasta el final y a la izquierda mata a los Jackal desde esta posición. Ve a donde estaban los Jackal y a tu derecha habrá otro puente de mando. Con el rifle de francotirador acaba con los Oficiales con espada sin entrar en la habitación. Entra en la habitación. Abre las puertas de la celda otra vez y a tu derecha estará sentado el Capitán Keyes.

Fase 3: Regresa al hangar de despegue

Tienes que volver fuera con los marines y el Capitán Keyes intacto, así que protégelo siempre. Avanza y ayuda a los marines. Atraviesa la puerta y elimina a los Jackal. Sigue el camino hasta la próxima puerta. Entra en la habitación: aparecerán más enemigos.





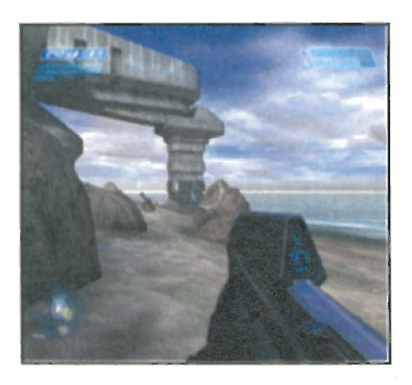


Atraviesa la única puerta nueva. A la derecha hay algo de munición y un botiquín. Continúa hasta la puerta, ábrela, lanza una granada y retrocede. Sigue el NP hasta el holograma y pulsa sobre él. Todos subiréis a la nave.

Nivel 4: El cartógrafo silencioso

Objetivo de la misión: Consigue abrir la habitación del mapa y aprende los secretos de Halo.

Fase 1: Limpia la playa



Avanza con los demás marines. Una nave de aprovisionamiento lanzará un Warthog que deberás conducir con dos pasajeros.

Fase 2: Encuentra la entrada a la habitación del mapa

Avanza evitando el fuego enemigo. Tus pasajeros te ayudarán. Cuando llegues cerca de un pequeño edificio sal de Warthog antes de que te vean.

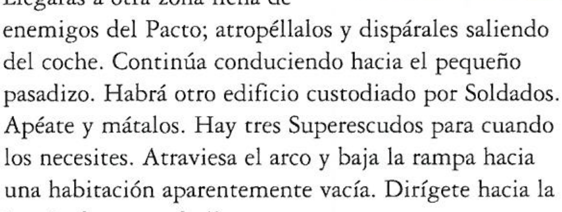
Avanza y atraviesa un pequeño arco hacia el interior del edificio. Baja la rampa; la puerta se cerrará y deberás encontrar el sistema para abrirla. Vuelve fuera y móntate en el Warthog. Continúa avanzando por donde no fuiste antes.



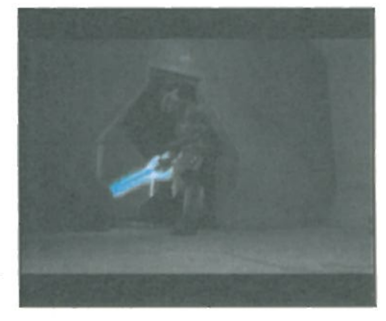
Fase 3: Descubre el sistema de seguridad de la puerta

Sigue conduciendo hasta el pequeño arco. Rodea la montaña y atropella o dispara a los enemigos del Pacto. En la costa encontrarás una especie de Warthog con munición y botiquines. Sube la montaña esquivando rocas y árboles. Atraviesa la estrecha abertura por la derecha a toda velocidad. Ve a través de las piedras y los árboles.

En el siguiente claro al fondo hay botiquines y munición. A la derecha hay dos Hunter. Bájate del Warthog y acaba con ellos. Hay dos Superescudos en las piedras al lado de ellos. Aparecerán unos Jackal: fulmínalos. Vuelve al Warthog, condúcelo a donde estaban los Jackal y sigue el camino. Seguramente tus pasajeros habrán muerto.



Llegarás a otra zona llena de enemigos del Pacto; atropéllalos y dispárales saliendo del coche. Continúa conduciendo hacia el pequeño pasadizo. Habrá otro edificio custodiado por Soldados. Apéate y mátalos. Hay tres Superescudos para cuando los necesites. Atraviesa el arco y baja la rampa hacia una habitación aparentemente vacía. Dirígete hacia la izquierda y cuando llegues al final entrarán dos Hunter. Mátalos con la pistola. Avanza y llegarás a un sitio con cuatro pasillos estrechos y un agujero tapado con un cristal. Ve hacia el holograma y pulsa sobre él para abrir la puerta. Entonces vuelve.



Fase 4: Abre la habitación del mapa

Según entres en la habitación habrá dos Oficiales invisibles. Sal del edificio y verás una enorme plataforma. Con la mira telescópica de la pistola acaba con los Soldados. A la derecha acaba con los Jackal de detrás de las piedras. Corre hacia la nave estrellada y encontrarás munición, botiquines, un Warthog y un lanzamisiles. Sube al vehículo y avanza pegado a la izquierda. Atropella a un par de Jackal y llegarás a donde empezaste el nivel.

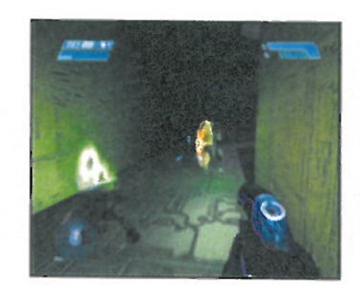


Conduce un poco hacia arriba, llega a donde están los marines y haz que suban. Sigue conduciendo y evitando el fuego de los enemigos y llegarás al edificio. Atropella al grupo de Jackal y salta del coche. Mata a los dos Hunter, entra en el edificio, baja la rampa y abre la puerta antes bloqueada. Ve por la izquierda. La entrada principal es la que tienes delante a la derecha, pero también hay una rampa para subir a la entrada. Atraviesa la puerta al final de la habitación.
Atraviesa la siguiente puerta. Hay algo de munición y botiquines a los lados. Atraviesa la pequeña abertura y sal al área principal. Sigue las rampas hacia abajo y avanza. Continúa la pared amarilla hasta abajo y atraviesa la puerta de la izquierda con rampa. Antes coge el camuflaje. La otra puerta a la derecha te conducirá por otras rampas hacia abajo. Sigue bajando hasta una habitación con un holograma. Pulsa sobre el holograma y aparecerá Cortana. Después avanza por donde estaban los últimos Oficiales.



Fase 5: Vuelve a la superficie para ser recogido

Simplemente haz el camino a la inversa recogiendo la munición y los botiquines que antes dejaste. Sube la rampa. Sigue avanzando y atraviesa una habitación con ventanas redondas. Pasa por la puerta, sube la rampa, esquiva fuego enemigo y llega al otro lado de la habitación. La entrada está hacia delante. Cuidado con el Oficial dorado con la espada de plasma. Tienes que ser muy rápido. Ve hacia el final de las tuberías y a la izquierda. Tírale una granada de plasma y aléjate de él. Cuando estalle, ve a donde él estaba y sube la rampa. En este área acaba con los tres Oficial invisibles. Sigue avanzando y cuando aterrice la nave pulsa sobre ella para abordarla.





Nivel 5: Ataque a la sala de control

Objetivo de la misión: Defiende el Control Central de las tropas enemigas del Pacto.

Fase 1: Llega al paso hacia la segunda parte

Ve a la puerta y ábrela. Ve todo el rato por la derecha y sigue avanzando hacia la ventana abierta de la izquierda. Atraviesa la puerta señalada con una flecha, abre la siguiente puerta y ve a la derecha. Pasará una nave. Dirígete detrás del pilar y con la mira de la pistola acaba con los enemigos. Pasa al otro lado con cuidado de no caerte y de que no te vean.



Cuando llegues al final a la puerta, ábrela rápidamente y arroja una granada para acabar con el Oficial rojo. Cruza la siguiente puerta y ve por la izquierda. Más adelante hay municiones y botiquines. Ve hacia el

centro por la derecha. Sigue hacia abajo a través de la puerta y por el pasillo hasta otra puerta y llegarás a un ascensor. Pulsa sobre el holograma y bajarás. Atraviesa la puerta. Dirígete a la izquierda y luego a la derecha. Sigue, abre la puerta y llegarás al exterior de un campo nevado. Ve por la izquierda. Puede que te encuentres con marines: ¡cuidado con el tanque del Pacto! Coge munición y botiquín y deja el Warthog. Más adelante acaba con los Soldados y utiliza el Ghost para acabar con todos los enemigo del Pacto.
Vuelve al Warthog y coge el rifle de francotirador para acabar con los Soldados y demás enemigos del Pacto. Coge el lanzamisiles y con el zoom destroza el tanque.



Avanza y te encontrarás con marines. Ve hacia la entrada, súbete al tanque y acaba con todos. Recoge munición y botiquín cerca de la nave estrellada y avanza hacia el siguiente área. Acaba con los enemigos del Pacto con el tanque con pasajeros. Sigue avanzando y gira a la izquierda. Atropella a más enemigo del Pacto, revienta el tanque y acaba con los Ghosts. Avanza y acaba con el Banshee. Ve al túnel y abre las puertas. Sal del túnel. Gira a la derecha. Ve hacia el puente y acaba con los del otro lado a misilazos. Crúzalo sin caerte. Ve por la izquierda y al llegar abre y atraviesa la puerta. Sigue avanzando hasta girar a la derecha. Avanza montaña arriba.

Fase 2: Llega al paso hacia la tercera parte

Cuando aterrice la nave corre a meterte en un Ghost. Sal del Ghost y destruye a los Soldados. Avanza por la derecha y tira una granada por la puerta de la izquierda. Ve colina arriba y recoge munición y botiquines a tu derecha.
Coge un lanzamisiles y dispara un par a los tanques más adelante. Acaba con los enemigos del Pacto y los Ghost a tu izquierda. Intercambia armas para tener pistola y un rifle de asalto a tu disposición. Atraviesa la puerta por donde salían los enemigos del Pacto, para entrar en un extraño edificio. Sube por la rampa. Baja y recoge un camuflaje. Sube al balcón. Sal del edificio y ve al sitio que veías desde el balcón. Tendrás que matar a muchos enemigos del Pacto hasta que aparezca un Banshee que te costará mucho aniquilar.



Avanza y baja por el camino a niveles inferiores hasta que te encuentres con marines. Escucha la transmisión y observa la nave enemiga del Pacto que aterriza. Corre por el camino hacia donde estabas y luego vuelve y avanza. Recoge el camuflaje, el botiquín y algo de munición. Atraviesa el pequeño túnel y muévete rápido ahí dentro, hasta salir de este pequeño edificio.
Aparecerá un Banshee que te costará derribar. Dale un tiro en cada pasada hasta que muera. Por la derecha del campo abierto encontrarás un camino y después una sinuosa rampita que te conducirá hasta donde están los marines. Avanza por la izquierda, gira a la derecha y sigue avanzando hasta que, después de subir una montaña, llegues a otra puerta. Los marines te ayudarán especialmente aquí. Atraviesa las puertas y verás un sitio muy familiar. Avanzando mata a todo lo que se mueva, pero no vayas al centro. Si ves una fle-





cha síguela siempre a través de las puertas hasta un ascensor. Sube en él. Avanza hasta la siguiente área. Recoge munición y botiquines por los rincones de la habitación y encima de la rampa. Cuando elimines a un enorme grupo de enemigos ve hacia la derecha y mira a través de la ventana a tu izquierda. Corre hacia delante y después a la izquierda hacia el centro de la habitación. Ve hacia el otro lado y atraviesa la puerta hasta un puente. Quédate siempre cerca de la puerta. Hay otro puente con enemigos. Avanza por el puente. Cuando acabes atraviesa la siguiente puerta y ve hacia el centro de la habitación donde hay un botiquín y munición. Siempre deberás estar pendiente de seguir las flechas. Ve por el pasillo que sale de la habitación y gira en una esquina para ver un corredor abierto. En esa habitación gira a la izquierda y luego ve hacia el centro. Sube la rampa y baja hacia el otro lado hasta la próxima puerta. Aquí matarás dos Hunters y habrá mucha munición. Rodea la habitación y sal por una puerta. Cortana te hablará. Sigue el pasillo y ahora estarás sobre un puente natural en el que tendrás que realizar una carga importante hasta llegar al otro lado. Sigue el pasillo hacia delante, el camino y las flechas, gira a la derecha y abre la puerta. Por un estrecho pasillo llegarás hasta un ascensor. Baja. Sigue las flechas hasta llegar a la siguiente puerta. Al abrirse sigue el pasillo hasta el exterior. Corre hasta el donde está el Oficial y súbete a la máquina morada, que es un Banshee que te sacará de allí volando. Conduce hasta un extraño edificio en forma de pirámide y aterriza en la puerta sin estrellarte.

Muévete adelante y atrás para aterrizar suavemente. Si no pudieras ir con el Banshee o con el Ghost, porque los del Pacto te acribillaran, sube a pie, pero será bastante más ardua la tarea. Cuando llegues a la puerta activa el interruptor holográfico para abrirla. En esta habitación hay muchos enemigos, así que ponte a lanzar granadas como un loco y cúbrete con los objetos de la habitación. Cuando acabes con todos, abre las puertas.

Nivel 6: Chispa Culpable 343

Objetivo de la misión: Arrástrate por un pantano en busca del Capitán Keyes, para encontrarte con las únicas criaturas que los del Pacto temen.

Fase 1: Localiza al Capitán Keyes

Avanza hacia el avión estrellado para recoger algo de munición. Avanza pasando por delante de una nave del Pacto estre-

llada y gira a la izquierda. Avanza y salta de roca en roca para llegar arriba del árbol.

Cruza el puente y camina hacia el lado izquierdo. Sigue avanzando hasta despejar el área.

Atraviesa la entrada del edificio y ve hacia el centro. Estarás sobre un cristal. No es otra cosa que un ascensor. Activa el holograma para descender. Ve hacia el escudo alienígena de la izquierda.

Dirígete hacia la puerta y a la derecha. Atraviesa una puerta y después otra. Si miras al centro de la habitación verás algo raro que gotea desde el techo. Sigue por la siguiente puerta hasta una área vacía.

Avanza algo más y a la derecha, salta hacia la plataforma y cruza la puerta. Abre la puerta y verás a un marine sentado enfrente de ti que te disparará. Ponte a un lado, escucha lo que te dice y después acaba con su sufrimiento.



Avanza hacia el fondo de la habitación. Hay fuego a la izquierda, salta a la plataforma sobre el fuego y sigue la rampa hasta la puerta. Avanza hasta otra puerta, ábrela y ve por la habitación hasta un holograma. Pulsa sobre el holograma para activar el puente de energía y crúzalo. Abre la puerta y ve a la derecha, baja la rampa y a la derecha otra vez hasta la puerta. Después estarás solo. Observa tu radar con atención y escucha el ruido de puertas rompiéndose. Son los Flood, unos bichos verdes que estallan como palomitas de maíz. Corre hacia los nuevos enemigos y mátalos con granadas o con el rifle de asalto. No dejes que se te suban encima y vigila tu retaguardia. Si se te acercan los Flood, golpéalos.

Cuando la música se ponga misteriosa, ten cuidado porque aparecerá un nuevo tipo de engendro. Son humanos mutantes infectados por alguna extraña sustancia. Son realmente peligrosos porque intentarán saltar sobre ti todo el rato. Cuando los mates, asegúrate siempre de que estén bien muertos. Cuando acabes con ellos recoge la munición y dirígete hacia donde apareció el último.



Fase 2: ¡Escapa!

Tu misión ha cambiado. Ahora que sabes de la existencia de estos seres tienes que salir del edificio. Ve por la izquierda y sube la rampa. Habrá infectados esperándote. Recoge los botiquines al otro lado. Cruza la puerta y acaba con los que veas.

Cuando acabes, sigue la rampa a la derecha hacia la próxima puerta y déjate caer para acabar con más. Verás dos puertas y deberás cruzar la que tiene la lucecilla rosadita. Si eres observador, verás que estás haciendo el camino a la inversa. Prepárate para todo tipo de criaturas. Cruza la habitación hacia la derecha y verás unas cajas en forma de escalera. Salta a la plataforma superior y cruza la puerta delante de ti. A la izquierda recoge los botiquines, algo de munición y una pistola. Cruza la puerta delante de ti y atraviesa la habitación hasta la puerta al otro lado. Coge el ascensor y baja. Verás que hay mogollón de criaturas con las que tendrás que acabar.



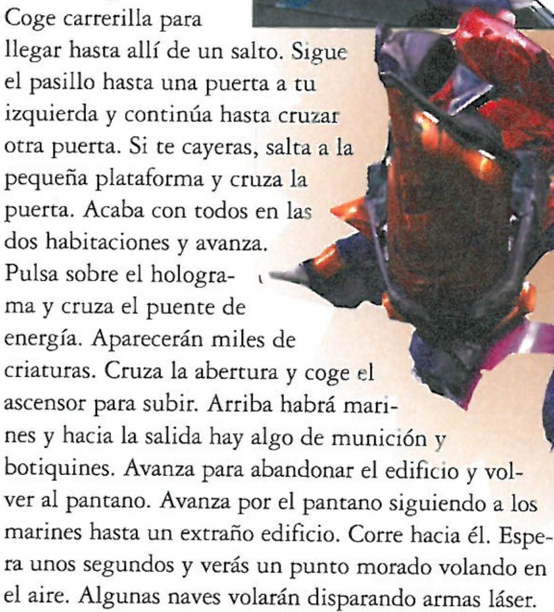
Sigue hacia la siguiente área atravesando el arco. Recoge un camuflaje a la derecha y salta hacia abajo. De algún modo las criaturas aún pueden verte. Sigue hasta la abertura y ve inmediatamente a la derecha. Más lucha. Todo este nivel consiste en esto, matar criaturas a diestro y siniestro. Sal, gira a la izquierda y otra vez a la derecha a otra alcoba. Sigue a la izquierda a un nuevo área. Avanza hasta el fondo de



la habitación donde ves algo de fuego. Salta sobre la plataforma y sube la rampa al nivel superior hasta la puerta.

Cruza la puerta, atraviesa la plataforma hacia el otro lado y cruza la otra puerta. Ve a la izquierda, salta hacia abajo y atraviesa la puerta mientras avanzas hasta atravesar la otra puerta. Continúa hasta la siguiente apertura y ve hacia la habitación de la derecha y después a la de la izquierda.

Avanza a la siguiente habitación y salta a las cajas con sangre, marines muertos, munición y botiquines.



Si miras hacia el centro de la habitación verás otra plataforma. Coge carrerilla para llegar hasta allí de un salto. Sigue el pasillo hasta una puerta a tu izquierda y continúa hasta cruzar otra puerta. Si te cayeras, salta a la pequeña plataforma y cruza la puerta. Acaba con todos en las dos habitaciones y avanza.

Pulsa sobre el holograma y cruza el puente de energía. Aparecerán miles de criaturas. Cruza la abertura y coge el ascensor para subir. Arriba habrá marines y hacia la salida hay algo de munición y botiquines. Avanza para abandonar el edificio y volver al pantano. Avanza por el pantano siguiendo a los marines hasta un extraño edificio. Corre hacia él. Espera unos segundos y verás un punto morado volando en el aire. Algunas naves volarán disparando armas láser.



Nivel 7: La Biblioteca

Objetivo de la misión: Lucha en una antigua instalación de seguridad en busca del Índice.

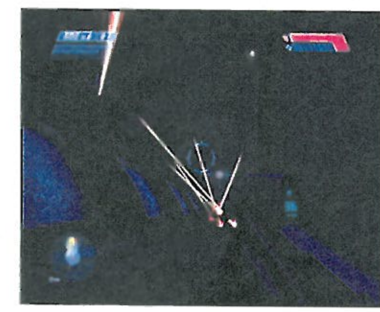
Fase 1: Localiza el Índice

Este nivel es algo repetitivo y no muy difícil de superar. La única estrategia en él es disparar y disparar. Sigue al Monitor, esa bola brillante y azul, y vigila siempre las indicaciones de tu radar.

Al empezar limpia el área y sigue al Monitor. Atraviesa el pequeño túnel hacia una habitación más grande. El 80% del nivel consiste en esto: ir adelante disparando y vigilando el radar y siguiendo al Monitor. Eso sí, siempre que termines de limpiar una área echa un vistacito, porque siempre habrá alguna cosita que llevarte a la boca: superescudos, botiquines, munición, etc.



Sigue despacito al Monitor y escúchale cuando hable. Si en algún momento no ves ningún sitio hacia donde ir busca al Monitor. Por los pasillos habrá pequeñas rampas que deberás bajar para llegar a áreas nuevas. Después de repetir varias veces este proceso de seguir al Monitor verás algo como unas máquinas robóticas volando y disparando armas láser. Son Centinelas. Te ayudarán en este largo y aburrido nivel. Déjales limpiar el área por ti mientras tú te quedas algo rezagado. Tendrás que ir con cuidado, porque aun con su ayuda te podrán atacar













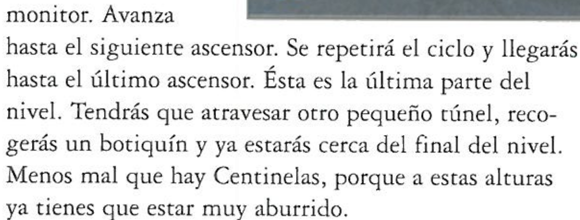
Xbox™: un territorio nuevo para Crash Bandicoot

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Ntra. Sra. de Valverde, 23
28034 Madrid, España
Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30



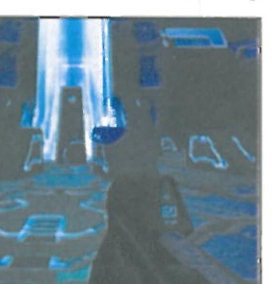


los Flood y además tendrás que proteger a los Centinelas. Avanza hasta el primer ascensor y continúa adelante. En ocasiones el Monitor te dirá que te detengas y mantengas la posición. Será entonces cuando aparecerán por todas partes enemigos.



Avanza hasta el siguiente ascensor. Tendrás que seguir al Monitor; cuando se meta por una ventana, busca un pasadizo subterráneo y atraviésalo. Llegarás hasta donde está el monitor. Avanza hasta el siguiente ascensor. Se repetirá el ciclo y llegarás hasta el último ascensor. Ésta es la última parte del nivel. Tendrás que atravesar otro pequeño túnel, recogerás un botiquín y ya estarás cerca del final del nivel. Menos mal que hay Centinelas, porque a estas alturas ya tienes que estar muy aburrido.

Avanza por el corredor hacia donde está esperando el Monitor. La música se intensificará. El Monitor abrirá la última puerta y tendrás que acabar con mogollón de enemigos. Después de esperar por el Monitor, cuando veas que el área está libre corre hacia el Índice, con cuidado de no caerte.



Coge el Índice para terminar el nivel. Podrás haber comprobado que, con diferencia, éste es el peor nivel del juego. ¡Cuánto aburrimiento!

Nivel 8: Dos traiciones

Objetivo de la misión: Reactiva el arma del corazón de Halo y conoce la Verdad.

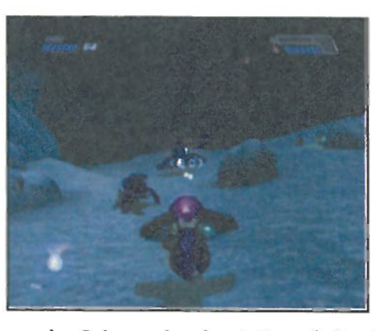
Fase 1: ¡Sal de ahí!

Este nivel es básicamente similar al 5. Empieza donde terminaste el nivel 5. Habrá Centinelas disparándote; acaba con ellos. Abre la puerta de delante y escóndete. Abre la siguiente puerta y vuelve a esconderte detrás de uno de los escudos. Ve hacia la izquierda.

Fase 2: Destruye el Generador de Impulsos # 1

Baja hacia la izquierda y mátalos. Retrocede y sube por la rampa señalada con una flecha. Arriba encontrarás algo de munición, botiquines y armas. Vuelve abajo a donde estabas y continúa avanzando. Utiliza el radar para localizar a los enemigos. Continúa bajando hasta que llegues al último nivel.

Atraviesa el pequeño túnel donde hay un botiquín y un lanzamisiles. Desciende medio camino hasta el terreno nevado y avanza con mucho cuidado, debido a los tanques. Una vez que acabes con ellos entra en el Banshee y vuela hasta el edificio, haciendo un aterrizaje suave.



Sigue el NP, entra en el edificio y avanza por la habitación hasta el centro de la misma. Salta dentro de la luz azul, que es el generador, y sal. Tu energía estará agotada. Sal por donde viniste abriendo la puerta. Vuelve al Banshee y vuela hacia la izquierda siguiendo el NP. Está en un puente justo debajo. Intenta despejarlo antes de aterrizar. Según entres en la habitación gira a la izquierda y continúa disparando. Cuando termines ve hacia delante. Podrás encontrar algún arma, algo de munición y botiquines en esta habitación. Ve hacia la izquierda y hacia arriba hasta que llegues a la siguiente apertura. Sigue avanzando pendiente de los disparos que escuches.



Avanza pero mucho cuidado con los enemigos del puente. Abre la puerta. Corre por la izquierda y atraviesa la siguiente apertura sin avanzar mucho. Avanza y a la izquierda recoge el botiquín. Cruza la siguiente puerta y continúa hasta el siguiente puente. Éste es muy difícil y tendrás que hincharte a



disparar para terminarlo. Lo único que te podemos decir es que avances con cuidado y que dispares todo el rato. Y, desde luego, no continúes hasta que no estés totalmente seguro de que has acabado con todos.

Ten mucho cuidado, porque para rematarlo hay Banshees por el aire que pueden hacerte mucha pupita. Si las derribas asegúrate de que no estén muy cerca de ti. Sin embargo, sí te podemos dar un truquillo para acabar esto fácilmente y es el siguiente: ¡Corre, corre! Si eres suficientemente rápido, puedes pasar de todos y llegar hasta el otro lado sin sufrir mucho daño. Cuando llegues al otro lado, entrarás en una habitación donde



deberás ir a la izquierda... Y no te asustes por la explosión. Sigue avanzando y déjate caer a la siguiente área. Sigue hasta el ascensor y baja. Avanza un poquito y ve hacia la derecha. Atraviesa un pequeño túnel hasta la siguiente puerta; ábrela.

Fase 3: Localiza y destruye el Generador #2

Puedes hacerlo de dos maneras. La más rápida, aunque la más difícil, será coger el Banshee y salir volando de ahí sin preocuparte de nadie.

La otra opción es luchar con mucho sigilo, pero con contundencia. Avanza y ve por el pequeño túnel montaña abajo y hacia la izquierda. Sigue avanzando y llegarás a un Warthog volcado, encontrarás algo de munición y un botiquín. Sigue a pie rampa arriba y después de luchar vuelve a bajar. Conduce el Warthog hacia arriba y adelante hasta llegar a la siguiente área.

Avanza por la derecha y conduce el Warthog a toda



marcha hasta que saltes de él y entres en un Banshee a la izquierda y despegues. Vuela hasta el NP y cruza la puerta. Luego salta dentro del generador y vuelve a salir a toda pastilla, para volver a meterte en el Banshee. Antes te saldrán millones de criaturas asquerosas.

Fase 4: Camina por los túneles y entra en el Cañón A

Sigue el NP por el túnel hasta encontrarte con los malos al lado de tu Banshee. Navega y avanza hasta llegar a una puerta que sólo se abrirá un poquito. Sal del Banshee, entra y ve hacia el puente a tu derecha.



A mitad de camino acaba con las criaturas, que te resultarán algo difíciles de matar. Sigue hacia delante y encontrarás dos botiquines a la derecha antes de la salida. Cuidado con el Flood que tiene un lanzamisiles. Atraviesa el túnel hasta salir al exterior, a un campo nevado.

Fase 5: Localiza y destruye el Generador #3

Corre hacia la izquierda y coge un Ghost. Avanza hacia el fondo y según llegues al nuevo navega hasta la pareja de Banshee aparcadas. Sal del Ghost, entra en el Banshee y despega.

Llegarás a una plataforma donde deberás aterrizar, con la dificultad añadida de unos cuantos Centinelas. Sal del Banshee y entra en el túnel y llegarás a una habitación.



En esta última habitación hay Centinelas a la izquierda. Corre al centro de la habitación y salta dentro del último generador.

Nivel 9: Keyes

Objetivo de la misión: Asalta una nave del Pacto y rescata al Capitán.

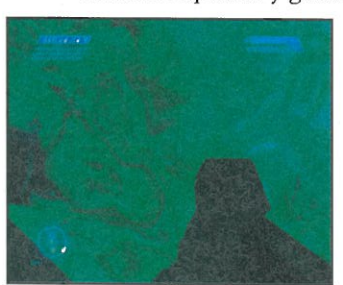
Fase 1: Encuentra un camino hacia la Sala de Control

Este nivel es una versión ampliada de la segunda mitad del nivel 3. Avanza hacia la puerta delante de ti y oirás al Capitán Keyes. Cortana te dirá que la transmisión se ha perdido. Cruza la puerta y avanza hacia la izquierda.
Pasa esta puerta y recoge unas granadas y un camuflaje. Avanza y coge la primera hacia la izquierda. Luego gira a la derecha. Sigue corriendo hasta caer en una agua verdosa y sucia.



Fase 2: Encuentra otro camina hacia la nave

Gira y salta hacia algo de terreno. Enciende tu linterna. Camina hacia delante y hacia la derecha. Sigue el camino de la izquierda y gira a la izquierda. Utiliza los escudos si necesitas cubrirte. Una vez que el área esté limpia, salta dentro del agua verduzca y ve por la izquierda. Sigue el camino y recogerás un botiquín y un rifle de francotirador. Déjate caer y utiliza el escudo si lo ves necesario. Sigue el camino y llegarás a un cañón fijo. Después, gira a la izquierda y ve con especial cuidado. Cuando todo parezca tranquilo puedes continuar hacia arriba. Avanza hacia la plataforma y después salta hacia abajo. Ve por la izquierda y cúbrete. Coge el botiquín y, cuando el área esté libre, avanza. En la primera a la izquierda está el camino.



Fase 3: Permanece bajo el ascensor hasta que se reactive

Camina por la derecha de la estructura para coger un superescudo. Nada por el agua y gira a la izquierda por el pequeño arco.
Gira a la derecha y ve montaña arriba. Ve hacia la luz morada por el borde de la montaña. Gira hasta que seas transportado a la nave.



Fase 4: Cortana te guía hasta el Control Central

Atraviesa la apertura delante de ti y sigue el camino a través de las puertas. Tendrás que ir siguiendo varios NP para conseguir tus objetivos. Verás que hay muchos puntitos en tu radar y ya sabes lo que eso quiere decir. Muévete rápido o este nivel te resultará muy difícil. Atraviesa la puerta y gira a la izquierda y después de varias oleadas de enemigos continúa. Abre la siguiente puerta y sigue tu radar. Recoge un superescudo en la esquina y continúa hacia la única abertura que hay, aparte de donde vienes. En la siguiente serie de pasillos habrá una abertura sobre ti por donde vendrán los enemigos. Gira a la izquierda y sigue por la abertura redonda que hay más adelante.



Sigue el camino. Cruza la siguiente puerta y en cuanto veas la ocasión, corre. Hay un botiquín a la izquierda. Corre hacia delante y a la izquierda, enciende tu linterna y sigue avanzando. Cuando llegues a una gran área abierta gira de golpe y vuelve todo el camino hasta donde estaba el botiquín. Sigue el NP hasta la siguiente apertura. Avanza por el nuevo camino hasta el NP. Corre y te encontrarás con cientos de enemigos. Mata a todos los que puedas y sigue avanzando hasta el punto que te indica Cortana.

Fase 5: Rescata al Capitán Keyes

Hay un botiquín a tu izquierda. Sigue avanzando. Tienes que ir por la puerta izquierda. Elimina a los malos y más adelante verás otro botiquín. Sigue por la rampa y encontrarás al Capitán Keyes, que no pasa por uno de sus mejores momentos, precisamente.



Fase 6: Escapa por el área de transporte

Lo difícil era entrar, ahora salir es lo fácil. Gírate y corre hacia la izquierda, por donde viniste. Sigue avanzando y corriendo. Atraviesa la puerta a tu derecha y sigue el camino. Cuando salgas al exterior habrá una lluvia de disparos. Mantente rezagado y después mátalos a todos. Continúa avanzando pegado a la izquierda. Entra en la abertura y habrá un botiquín. Avanza por el camino siguiendo el NP que estará señalando a un Banshee de más abajo. Puedes saltar directamente al Banshee o matar a todos y llegar hasta él. Rápidamente pulsa para entrar y terminará el nivel.



Nivel 10: Las Fauces

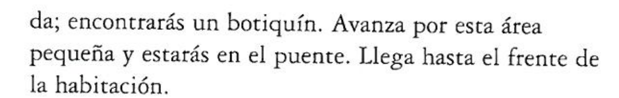
Objetivo de la misión: Destruye Halo antes de que Halo destruya toda la vida en la Galaxia.

Fase 1: Consigue llegar al puente

Estás en un escenario muy raro. Corre hacia delante y hacia la izquierda. Sigue el camino hacia el pequeño túnel. Coge la primera a la izquierda y verás una abertura hacia abajo. Ve por ahí y escóndete detrás del pilar. Avanza y la puerta de más adelante se romperá y entrarán más criaturas.



Sigue y recoge una pistola de camino. Verás que estás en la nave «Pillar of Autumn». Traspasa la siguiente puerta y coge los dos botiquines. Ve hacia la izquierda y entra en la cafetería a tu derecha. Al eliminar a estos Soldados y Oficiales sus armas estallarán. Sal de la cafetería y ve hacia la izquier-



da; encontrarás un botiquín. Avanza por esta área pequeña y estarás en el puente. Llega hasta el frente de la habitación.

Fase 2: Llega a la instalación criogénica

Tendrás que agacharte por el ataque de los Centinelas. Mátalos y sal de la habitación por donde viniste. Sal del puente y continúa avanzando. En esta habitación hay mucha munición. Atraviesa la puerta al fondo de la habitación. Corre hasta el otro lado y sigue el camino. Según salgas de la puerta escóndete detrás de los objetos y mata a los Centinelas. Avanza y agáchate para pasar por la abertura a la izquierda. Atraviesa el corredor. Justo después de la siguiente puerta mira a la derecha. Es la entrada al «Cryo B». Abre la puerta y espera antes de entrar. Asómate y mata a los Centinelas. Sube la escalerilla al fondo izquierdo de la habitación. Muévete rápidamente sin caerte. En la siguiente habitación ve hacia la izquierda. Corre hasta el otro lado. Gira a la derecha, ve por el estrecho sistema de túneles y enciende tu linterna. Ve con cuidado hasta la salida.



Cuando veas la ocasión sal y vete hacia la derecha siguiendo las flechas que ponen *«Engineering»*. Avanza y ve a la puerta de tu derecha, pero aún no entres en la habitación. Gira y retrocede. Llegarás a una habitación donde aparecerá una flecha indicando *«Armory»*. Llegarás a una habitación donde deberás matar a dos Oficiales invisibles. Se abrirá una puerta. Cuando esté libre, verás que esta habitación está llena de municiones y armas. A un lado hay un lanzamisiles, cógelo y recarga. Deja la habitación y vuelve a donde estabas a punto de entrar antes, hacia tu derecha. Cruza la puerta y estarás en la habitación *«Engineering»*, que tiene un color amarillo. Sigue las instrucciones de Cortana.



Fase 3: Retirar los colectores de escape

Este ciclo tendrás que realizarlo hasta cuatro veces. Así que ten mucha paciencia. Sube la rampa a tu derecha. Hay cuatro botiquines. Avanza y atraviesa la puerta de tu derecha con el cartel *«Level 2»*. Sigue la rampa hacia otra con un cartel, *«Level 3»*.
Según subes te encontrarás con muchos enemigos. Acaba con ellos y sigue hasta el siguiente NP y pulsa en control holográfico. Justo debajo de ti está lo que tienes que destruir. Baja y dispara un par de misiles.



Intenta esquivar los disparos de los Centinelas mientras corres hacia delante.
Corre hacia delante y sube la rampa a tu derecha. Pasa la puerta con *«Level 2»*. Usa los objetos para saltar hacia la plataforma y te conducirá a otro panel de control. Púlsalo. Déjate caer hacia abajo aunque te baje mucho la energía. Dispara un par de misiles y destrúyelo. Corre hacia delante por la rampa y recoge el botiquín. Corre a donde pone *«Level 2»* y luego *«Level 3»* abriendo las puertas. Ve al panel de control más cercano y púlsalo. Déjate caer al plataforma más abajo. Desde ahí, dispara un par de misiles y destrúyelo. Vuelve a dejarte caer.
A estas alturas, ya te lo sabrás de memoria. Sólo queda ésta. Corre por la rampa y recoge los botiquines. Sube a la puerta que pone *«Level 2»*. Por los obstáculos llega hasta la plataforma. Corre por ella hasta el siguiente nivel. Entonces corre hasta el último panel de control que te señala el NP y púlsalo.
Déjate caer hasta el último nivel y utiliza tu último misil para destruirlo. Si ya no tuvieses misiles, prueba con una o dos granadas.

Fase 4: Ve al ascensor en la tercera planta

Vuelve a la rampa más cercana y recoge un botiquín. Sube los niveles a través de las puertas hasta el NP.



Parece estar cerrado. Acércate a él y luego retrocede, porque estallará. Aparecerá el ascensor y deberás subir a él. Mientras subes oirás explosiones y una larga transmisión entre Cortana y los marines. Parece que te va tocar currar a ti.

Fase 5: Escapa de la nave «Pillar of Autumn»

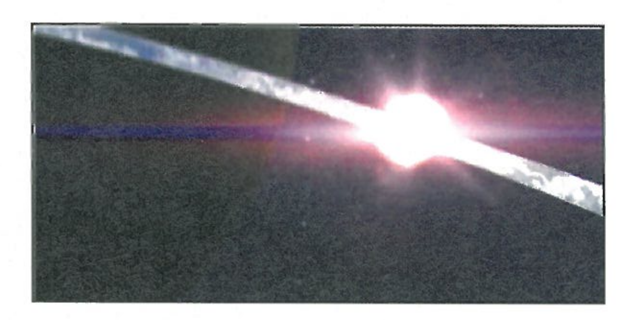
Comenzará una cuenta atrás de cinco minutos. Sal del ascensor y gira a la derecha. Salta al Warthog y conduce hacia fuera. Sube la rampa a la izquierda esquivando el fuego enemigo. Necesitarás tener pericia en el manejo de este vehículo. Conduce recto a través del túnel y ve a la derecha según pases el obstáculo. Vuelve al centro subiendo la rampa y para abajo, hacia el túnel.



Arriba otra vez por la rampa hacia el túnel grande. Conduce a todo velocidad por la rampas hasta entrar otra vez en un túnel grande. Esquiva el fuego enemigo, los obstáculos y los pilares. A punto de salir del túnel gira a la derecha alrededor del bloque, ve por el túnel bajo tierra y de vuelta fuera por la rampa hacia otro túnel grande. Avanza y vuelve a un túnel bajó tierra y de nuevo una rampa. Seguramente no consigues este salto y volverás al suelo. Esquiva los obstáculos y vuelve al centro. Sube la rampa, otra vez un túnel subterráneo y de



nuevo un túnel grande. Conduce por la rampa y continúa aunque Cortana te diga que pares. Conduce por el túnel grande esquivando los obstáculos y en cuanto salgas dirígete hacia abajo por un túnel subterráneo: saltarás hasta otro túnel grande. Conduce por el centro y después esquiva todos los obstáculos antes de que se te acabe el tiempo. Salta del Warthog y por el puente de embarque hasta el NP, que es tu nave. Sube la rampa hacia tu nave. Despegarás y verás la explosión de Pillar of Autum y HALO.



TÚ ERES LA ÚLTIMA ESPERANZA.



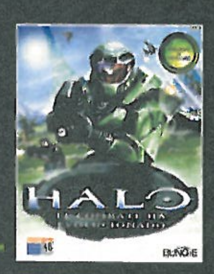





No queremos presionarte, pero la madre de todas las batallas ya está aquí. Si eres de los que creías que en el espacio exterior había vida inteligente, hoy es tu día de suerte. Legiones de extraterrestres te están esperando con una sola idea en la cabeza: aniquilarte. Reúne a tus hombres y viaja a lo desconocido para enfrentarte con el mayor enemigo que la tierra ha conocido jamás. Y si alguien te pregunta por la convención de Ginebra, te aconsejamos que también lo fulmines.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

Max Payne

El resurgir del género negro

Si no tuviste la oportunidad de disfrutar de este título en su versión PC o por aquel entonces no tenías la máquina de tus sueños, la adaptación a Xbox ha venido a salvarte.

Seguro que todos vosotros ya habéis oído hablar de Max Payne. Muchos de vosotros ya habréis probado la experiencia de disparar mientras saltáis a cámara lenta en la versión PC. ¿Qué decir de uno de los mejores juegos que hemos podido ver en años? Pues que los usuarios de Xbox vamos a tener la gran suerte de disfrutarlo en esta potente consola.

Para los que no sepan nada del atormentado agente Payne, debemos decir que su historia de venganza es de esas que enganchan. Todo comienza una tarde cualquiera en la que vuelve a casa desde la comisaría. En su dulce hogar del «sueño americano» se encuentra a su mujer y a su bebé muertos, asesinados por unos *yonkis*. Desde ese momento comienza la pesadilla para Max, que se propone erradicar de la faz del planeta la droga más potente conocida, la Valkyre, que ha sido la causante de su dolor, y de paso acabar con unos cuantos policías corruptos.

Max Payne ya ha demostrado todo lo que tenía que demostrar en PC y ahora llega a Xbox con la única salvedad (que para algunos será un gran punto negativo) de que no ha cambiado nada y no incluye ningún extra o nivel añadido. Tampoco se incluye un editor de niveles, aunque mantiene la posibilidad de salvar en cualquier momento la partida, característica poco vista en consolas.

Parte 1: El sueño americano

La primera escena sirve de toma de contacto y para conocer las causas de el espíritu vengativo que se aloja en el corazón de nuestro amigo Payne. Serán tres los afortunados en probar el sabor de tu plomo.

Capítulo 1: La estación de la calle Roscoe

Ya sabías que el metro no era el lugar más seguro, ¿verdad? Explora la habitación donde veas un cadáver, encontrarás munición y analgésicos. Estas medicinas sirven para subir tu barra de vida, por lo que deberás estar atento e inspeccionar todos los rincones para recogerlas.

Max Payne
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Abril
Fabricante: Take 2
Distribuidor: Proein
Teléfono: 91 384 68 80
Web: www.maxpayne.com
Número de jugadores: 1
Edad: Mayores de 18 años

VALORACIÓN	
Gráficos	9
Sonido	9
Jugabilidad	9
TOTAL	9

Tras matar a los merodeadores que te esperan fuera, sube por las escaleras y acaba con otros tres matones. Sigue el camino y acaba con todo el que se te cruce. Una vez liquidados, examina el vestuario que encontrarás a la derecha, recoge las medicinas y munición que encuentres dentro de las mismas, te hará falta.

Vuelve al segundo andén y abre la puerta de la izquierda, allí hallarás a un atemorizado empleado del

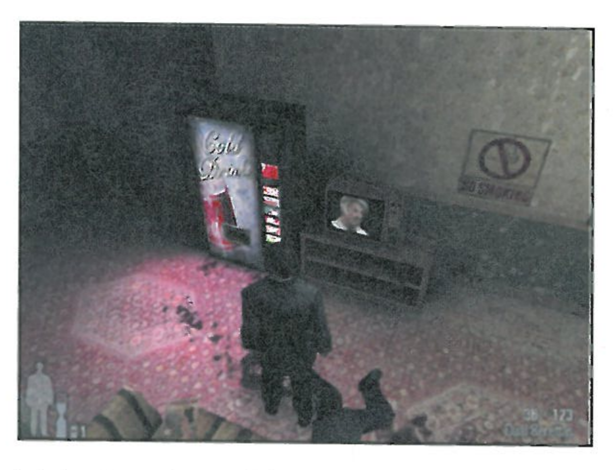
metro, acompáñale arriba para que manipule un panel de control de tal modo que te dé acceso a otra zona. En esta nueva sala te plantarán cara cuatro individuos. Utiliza el *bullet time*. Abre la puerta de la derecha y manipula los controles. Vuelve al segundo andén y entra en el metro que está esperándote, ponlo en marcha e irás a la siguiente estación. Ahora, te saldrán cinco enemigos, que serán el último obstáculo para acabar este primer capítulo.

Capítulo 2: Salió vivo de la escena del crimen

Sigues en el metro, avanza por los pasillos matando a todos. Te toparás con unas escaleras de subida; ojo, al final hay un cuarto repleto de adversarios, la recompensa por acabar con todos es una nueva arma: una recortada. Hallarás un butrón realizado por unos ladrones de bancos, ya sabes lo que te toca. Abre la puerta electrónica. Dirígete al centro de la sala y verás tres dispositivos que abrirán otras tantas puertas. La primera puerta que debes abrir es la *A*, allí hay un detonador que debes recoger. Vuelve a la sala de control y abre la puerta *C*; verás unos papeles que te darán las primeras pistas de quién te ha metido en la situación en la que estás. Regresa de nuevo a la mesa de controles y abre la última puerta, la *B*.
Con el detonador en las manos, podrás explosionar la dinamita que has visto antes. Esto te dará una nueva vía de escape y... ¡sorpresa! Te encuentras con un compañero del cuerpo de policía. Más tarde llegarás a la puerta de salida del metro y con esto acabarás esta parte.

Capítulo 3: Jugar a Bogart

Ahora tendrás que matar a los sicarios que pululan por un hotel de mala muerte. Explora las cajas fuertes, lee los documentos que vayas encontrando y oye las noticias usando las radios y televisores que localices. En una de estas habitaciones con radio hay una ventana que puedes romper, sal por ella y cruza la azotea hacia el bloque vecino. Tienes que buscar un almacén repleto de munición, avanza por unos pasillos que te llevarán hasta el tercer piso del hotel.
En muchas habitaciones encontrarás a los enemigos escondidos a ambos lados de la puerta, por lo que si entras en modo normal, sólo te dará tiempo a eliminar a los de un lateral, usa el tiempo bala.
Continúa matando mafiosos hasta que des con una puerta con un candado, descerrájalo de un tiro y avanza hasta la habitación 313. Una vez dentro, descubrirás más papeles que deberás analizar. Sal y ve hacia la derecha, hasta el fondo del corredor, entra en el servicio y recoge vida; después, echa abajo la puerta de madera. Dirígete al ático y busca otra puerta en mal estado, aquí hay más municiones.



Ve al pasillo largo y camina hasta que encuentres una caldera, podrás hacer que explote disparándola o lanzándole un cóctel molotov. Cuando estalle, se abrirá un boquete en el suelo, lo que te permitirá acceder a la planta de abajo del hotel. Pasa por la puerta del final del pasillo, analiza los objetos que hay dentro y abre el armario, tienes que entrar dentro de éste para llegar a otra habitación y pasillo con más sicarios, al final del mismo llegarás a un ascensor.

Capítulo 4: Las arterias de Nueva York

Explora el terreno y abre con cuidado la puerta que tiene una luz verde encima. Encontrarás otro portón al que no podrás acceder porque unas cajas de madera impiden el paso, hazlas saltar en pedazos y continúa. Ahora encontrarás más objetos que examinar y que te darán más pistas sobre los próximos pasos. Sube por las escaleras de la izquierda y llegarás a una cocina en la que te esperan tres gángsteres, coge los botiquines y sube por las escaleras de la izquierda. Busca una habitación en la que se hallan cuatro pistoleros, encontrarás en ella la llave del bar, está sobre la mesa.
Ahora puedes abrir la puerta de la cantina. En ella te enfrentarás con Rico, la primera pieza del eslabón de la organización criminal que ha acabado con tu familia. Será una lucha dura porque Rico está rodeado de guardaespaldas armados con potentes ametralladoras Uzi. El *bullet time* será nuevamente tu aliado, acaba primero con los hombres armados con Uzi, luego podrás usar esta potente arma en tu propio beneficio.
El siguiente paso es localizar una centralita de teléfonos, utilízala y sube por las escaleras. Entra en el casino ilegal y descubre la habitación de las tragaperras. Al lado de una mesa de juego hay una salida a una terraza, verás una







mampara de cristal, rómpela y salta dentro, acaba con todos los hombres de la habitación y regresa otra vez a la centralita, acciona el botón y la puerta de la calle se abrirá.

Capítulo 5: Que hablen las armas

Busca munición para seguir con tu misión. Debes encontrar una escalera de bajada a un sótano. Entra por la puerta de la izquierda y luego continúa en esa misma dirección. Para salir de la encerrona tras la explosión, dispara a las bombonas de gas. Sube por las escaleras y habla un rato por teléfono.

Seguimos por el pasillo y llegamos a una sala grande custodiada por dos hombres, sigue hasta la entrada con el candado y ábrela, mira el papel y toma la llave. Da esquinazo a la poli. Dirígete de nuevo al vestíbulo, utiliza la llave para abrir la puerta cerrada y sube por las escaleras. En el lavabo hay botiquines.

Encamínate al piso de arriba, tienes que saltar, así que cuidado con no resbalar. Ve a la derecha y ten mucho cuidado con las granadas, como exploten a tu lado despídete del mundo de los vivos, cuando te lancen una oirás cómo rebota en el suelo, lo mejor entonces es alejarse. Una vez eliminada la amenaza, deberás salir por la ventana.



Capítulo 6: El miedo dio alas a los hombres

Descendemos al nivel del suelo y encontramos una lavandería cerrada donde se nos pide una contraseña para acceder. Entra por la primera puerta a la derecha para salir otra vez a la calle. Ahora, hay que entrar en el primer edificio de la izquierda. Recogemos aprovisionamiento y subimos por la escalera. Cuando encontremos un vagabundo deberemos hablar con él, casualmente sabe la contraseña que nos permitirá entrar en la lavandería.

Hay que buscar un ascensor y cruzar un pasillo. Mira un rato el aparato de televisión. Después de informarnos, salimos por la ventana y hacemos equilibrios por las tuberías hasta el edificio contiguo, hay que eliminar a más indeseables, atravesar una ventana y seguir por las cañerías hasta entrar en un nuevo inmueble. Debemos bajar al segundo piso y caminar hacia la derecha. Una explosión te sorprenderá y la única manera de salir de allí es disparar contra una pared muy deteriorada; cuando lo hagas, se desmoronará. Ahora detectaremos una abertura que permite subir de nuevo a la azotea. Entra y encontrarás una carta encima de la mesa, vuelve a salir por la ventana y camina por las tuberías de nuevo hacia el edificio vecino. Sube al último piso y sal al tejado.

El matón al que seguíamos acaba de saltar encima de un vagón de metro. Tendremos que esperar al próximo tren y hacer lo mismo.

Capítulo 7: Brutalidad policial

Continuamos la carrera por los altos tejados de Manhattan, tendremos que seguir los pasos del matón al que perseguíamos en capítulos anteriores. Cuidado sobre todo con los criminales que te dispararán desde lejos, casi ni se les ve, ponte a cubierto y utiliza la Desert Eagle para acabar con ellos.

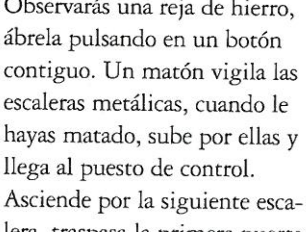
Baja por las escaleras, sal al exterior y coge las municiones que están dentro del camión. Estamos en otro edificio, sube por el ascensor. Tendrás que superar una emboscada que te tienden cuatro hombres. Sube

por la escalera de metal y encamínate a un ventanal del suelo, que deberás romper para introducirte en otra estancia, abre la puerta y atraviesa un nuevo edificio hasta salir al exterior.
Después de enfrentarte con unos cuantos matones, viene el enfrentamiento con el tan ansiado fugitivo.

Capítulo 8: RagnaRock

Ve hacia la taquilla a tu derecha y acciona un resorte que abrirá otra puerta; empieza la fiesta acribillando a los tipos del almacén y los que esperan dentro de la «disco», en la pista de baile y tras las mostradores.





Observarás una reja de hierro, ábrela pulsando en un botón contiguo. Un matón vigila las escaleras metálicas, cuando le hayas matado, sube por ellas y llega al puesto de control. Asciende por la siguiente escalera, traspasa la primera puerta de la izquierda y acaba con otros seis enemigos que te esperan. Mira los toneles, pasa detrás de ellos y sal por la puerta, llegarás a unas escaleras de madera y accederás a la parte superior.



Sal al exterior y métete por un agujero, tendrás que ir por las vigas de la discoteca hasta llegar a una puerta situada en el otro extremo. Desciende las escaleras y abre la puerta de metal pulsando el botón.



Cruza la sala y busca los controles de los decorados del escenario, tendrás que accionar todas las palancas y, así, lograrás abrir un hueco que te permitirá pasar al otro lado. Entonces, descubrirás otro panel, donde deberás mover la palanca de la izquierda, sube por las escaleras y cruza hasta la puerta del otro extremo. Lupino ya está muy cerca.



Capítulo 9: Un imperio de maldad

Este capítulo final de la primera parte es muy corto pero difícil de pasar por la gran cantidad de enemigos que se nos echarán encima. Antes del combate, podremos leer varios papeles y libros que nos harán caer en la locura satánica que se ha apoderado de Lupino. Veremos una entrada que se abrirá accionando una palanca y nos encontraremos con una especie de sala grande dividida en tres alas.
Lo mejor es que inspecciones los laterales de la habitación, en cuanto te plantes en el centro del salón, comenzará la acción. Para contarlo, tendrás que armarte con una Uzi en cada mano y no parar de correr en ningún momento.

Parte 2: Un día frío en el invierno

Después de eliminar a Lupino, Max cae presa de un delirio onírico. Para encontrar la salida en el primer pasillo, tendrás que ir a la derecha, luego a la izquierda, torcer a la derecha, a la izquierda, otra vez a la izquierda y de nuevo a la izquierda. Finalmente, gira a la derecha y te encontrarás en el comedor de tu antigua casa. Mira los objetos por los que se siente atraído Max.
Ahora deberás subir al piso superior, el que fue escenario de la tragedia de la muerte de tu familia, te vuelves a encontrar con un laberinto mientras escuchas llorar a tu hijo. En este caso no hay paredes, deberás caminar por la línea roja sin salirte de ella, ya que si te apartas de la misma caerás al vacío. Para salvar esta nueva dificultad sigue recto,

El bullet time y las Uzis en las manos son imprescindibles para seguir adelante

pasa del primer cruce y dirígete al segundo; toma el camino de la izquierda, ve al siguiente cruce y salta; ignora las dos siguientes bifurcaciones y mantente en la línea; por último, continúa a la derecha. Estás en la habitación de tu hijo, atraviesa la puerta del fondo del pasillo, mira los documentos y abre la puerta de la izquierda.

Capítulo 1: La bahía del béisbol

No tendrás problemas para deshacer las ataduras, el inconveniente viene ahora, cuando te das cuenta de que no tienes armas. Menos mal que encuentras un bate de béisbol. También hay unas medicinas en la pared izquierda, al fondo, detrás de la caldera.
Cuando llegues al pasillo, espera a que pase uno de los guardas que camina solo, acaba con él con el bate

y coge su arma. Refúgiate enseguida en la habitación de la caldera y espera a que lleguen los demás. Sal por la puerta, entra en otro almacén y sal a la calle por la derecha. Verás entonces un autobús incendiado, acércate a él y entra en el hotel, acaba con los guardas y sigue por la derecha, observa que hay otro tipo en los lavabos. Luego, encamínate al bar y acaba con los cuatro guardaespaldas y el gángster llamado Franky.

Capítulo 2: Una oferta que no podrás rechazar

Debes encontrar un barco con un jugoso cargamento de armas en su interior y matar al capitán del mismo. Entra en él matando al portero de la caseta y activando los controles de la puerta. Ve a la puerta del almacén de la izquierda y ábrela. Sube hasta donde estaba el maleante de las granadas y activa los controles. Verás cómo la puerta que estaba bloqueada se abrirá. A continuación, te encontrarás en un espacio al aire libre donde se almacenan contenedores de carga. Ten cuidado porque te saldrán guardas de todas partes. Sube a la grúa y mueve el contenedor que te obstruye el paso. Baja de la grúa y pasa rápido por debajo si no quieres que te aplaste, encontrarás un callejón estrecho. Un enemigo te dispara desde una grúa transporta-contenedores, acaba con él y ve corriendo al final del callejón hasta meterte en el hueco de una pequeña habitación, así evitarás que la máquina te aplaste. Sigue adelante, contemplarás un puente bloqueado, mira bien por los alrededores, en un contenedor a la izquierda hay una puerta que te llevará a descubrir un rifle de francotirador. Sigue hacia la derecha; tampoco hay salida, pero te fijas en un camión que se haya aparcado detrás de la valla metálica. Dispara sobre los tacos que aguantan sus ruedas. Ahora es ocasión de probar la mira telescópica del rifle, vuelve sobre tus pasos y practica tu puntería. Cuando elimines a todos los enemigos, descubrirás que puedes cruzar el puente; traspasa la puerta del fondo.

A pesar del impresionante aspecto gráfico, la jugabilidad sigue siendo lo mejor de Max Payne

Capítulo 3: Entre las ratas y el agua oleosa

Entra en el gran almacén, sube por las pasarelas de metal y sal al exterior.
Te encontrarás en una zona donde hay muchas grúas sobre raíles y pilas de contenedores. Debes trasladarte montado encima de ellas. Para usarlas, hay que pulsar los botones que hay en cada uno de los cuatro lados de la plataforma. Ve saltando de una plataforma a otra hasta llegar al otro lado del muelle. Salta, por último, al tejado del almacén y cruza la puerta abierta, liquida a los seis malhechores y sube por la rampa de enfrente hasta una pequeña habitación con ventanas.
Pasea hacia el barco, entra en el puente y empieza a bajar las escaleras. La bodega del barco está plagada de marineros rusos bien armados, mejor que tengas las granadas a mano. En la sala de máquinas está el capitán; muévete y no pares de disparar y usar el tiempo bala.

Capítulo 4: Apaga mis llamas con gasolina

En esta parte del juego, deberás correr, y mucho; en cuanto te pares, las llamas te devorarán. Solamente un camino es válido para escapar de la pira: nada más entrar sube a las mesas de la derecha y avanza hacia el mostrador, en cuanto desciendas al suelo empezarán las explosiones, ve hacia la puerta de enfrente, cruza el almacén siguiente en diagonal. Entrarás en otro almacén, crúzalo por el medio y sigue hasta la puerta de la derecha, corre por los pasillos y entra en otro pequeño depósito. Sube por las escaleras, salta por encima de los muebles caídos y oriéntate hacia la izquierda. Salta por encima de los muebles







Ser el más duro tiene un precio, no lo olvides



de la cocina y ve a la puerta de la derecha. Entra por ella y elimina a los sorprendidos matones. Baja por las escaleras, suprime a otros dos malos y salta por el hueco del suelo hasta llegar a las alcantarillas.

Capítulo 5: Ángel de la muerte

Entra por la puerta de la derecha y mira el cadáver de la mesa. Sal por la izquierda hasta una habitación llena de cajas y armarios, mata a sus ocupantes y sigue por la derecha, otros tres pistoleros están detrás del mueble.
Ahora hay que ir a la cocina y abrir la puerta izquierda, pasaremos por un comedor y continuaremos hasta otra habitación. Hay un matón escondido tras una planta; abre la puerta del piano. Sal por la izquierda y sube por unas escaleras que localizarás en la entrada. Investiga todas las puertas y cárgate a todo el que te salga al paso. Ten especial cuidado cuando oigas murmullos tras una puerta, esto significa que está a punto de explotar, apártate rápidamente. Cruza el dormitorio y habla por el teléfono de la pieza contigua. Sal hacia la derecha y dirígete a la puerta del otro lado de la entrada principal. Cruza las estancias hasta encontrar a Punchinello.

Parte 3: Un poco más cerca del cielo

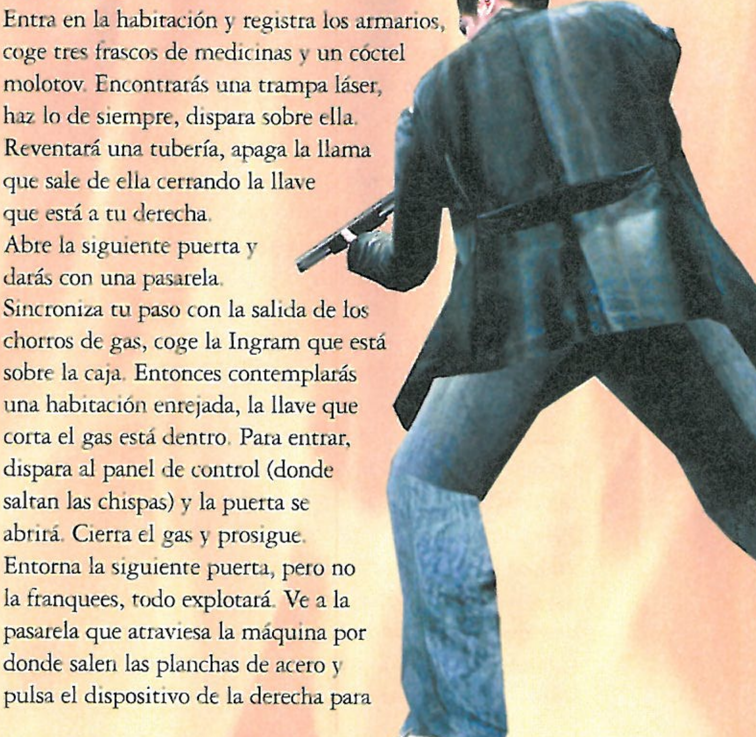
Otra de paranoias. Sigue hasta la habitación en llamas y habla dos veces por teléfono, luego continúa hasta la puerta que no arde, te encontrarás otra vez en la cuerda floja. El primer salto debe ser hacia abajo a la derecha, luego salta de frente, seguidamente abajo a la derecha, otra vez a la derecha y, por último, salta de frente. Verás ya una plataforma llena de velas.



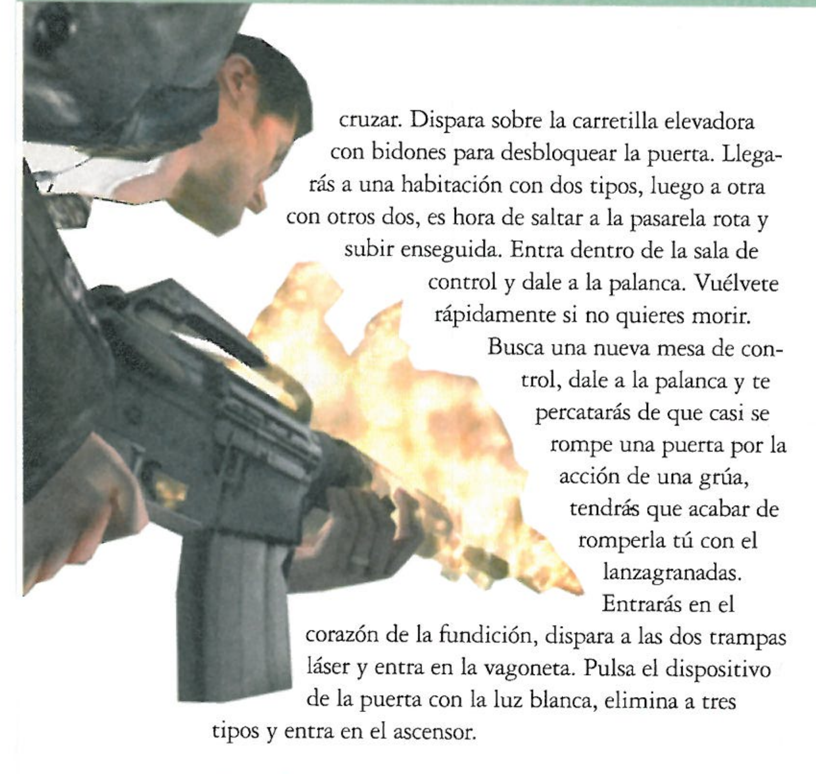
Capítulo 1: Llévame al frío acero

La única manera de pasar por los láseres es disparar a donde nace el rayo, hazlo desde lejos porque explotarán. Nada más entrar otra vez a la habitación, nos tirarán una granada. Sigue por la derecha, encontrarás en un estante un rifle de francotirador y, en el armario, granadas. Luego seguimos hacia una especie de nave donde se almacenan planchas de acero.
Despliega el portón que tenga una luz blanca en el mando. Encontrarás dos comandos y otra trampa láser, haz lo mismo que con la anterior. Observarás otra nave con más maleantes, entra corriendo.
En este momento, hay dos puertas por las que podemos pasar; la de la derecha es un callejón sin salida, pero nos dará munición. La de la izquierda nos lleva a otra nueva nave. Nada más pasar la puerta, te tiran una granada, pasa como una exhalación y mata al tipo que está subido en la pasarela de la izquierda, hay otro enfrente y uno más arriba. Por último, hay una oficina con otros dos comandos hablando de la vida, mátalos y continúa de frente.

Capítulo 2: Verdades ocultas



Entra en la habitación y registra los armarios, coge tres frascos de medicinas y un cóctel molotov. Encontrarás una trampa láser, haz lo de siempre, dispara sobre ella. Reventará una tubería, apaga la llama que sale de ella cerrando la llave que está a tu derecha.
Abre la siguiente puerta y darás con una pasarela.
Sincroniza tu paso con la salida de los chorros de gas, coge la Ingram que está sobre la caja. Entonces contemplarás una habitación enrejada, la llave que corta el gas está dentro. Para entrar, dispara al panel de control (donde saltan las chispas) y la puerta se abrirá. Cierra el gas y prosigue.
Entorna la siguiente puerta, pero no la franquees, todo explotará. Ve a la pasarela que atraviesa la máquina por donde salen las planchas de acero y pulsa el dispositivo de la derecha para



cruzar. Dispara sobre la carretilla elevadora con bidones para desbloquear la puerta. Llegarás a una habitación con dos tipos, luego a otra con otros dos, es hora de saltar a la pasarela rota y subir enseguida. Entra dentro de la sala de control y dale a la palanca. Vuélvete rápidamente si no quieres morir.

Busca una nueva mesa de control, dale a la palanca y te percatarás de que casi se rompe una puerta por la acción de una grúa, tendrás que acabar de romperla tú con el lanzagranadas.

Entrarás en el corazón de la fundición, dispara a las dos trampas láser y entra en la vagoneta. Pulsa el dispositivo de la puerta con la luz blanca, elimina a tres tipos y entra en el ascensor.

Capítulo 3: Profundidad seis

En la sala circular en la que estás hay tres puertas, escoge la que pone *Processing* y entra. Luego, ve por la puerta de la derecha.

A la derecha hallarás un ordenador que abre un ascensor, pero nos pide un código que ahora no tenemos. Continúa por la única puerta que podemos abrir. Si examinas un poco las habitaciones siguientes, te toparás con otro ordenador que nos dará la clave para abrir la puerta del ascensor, el número 665.

Sigue andando y encontrarás el bloque de celdas *B*. Si liberamos a uno de los presos, nos permitirá usar otro ascensor que nos llevará a otro nuevo bloque de celdas. Se parará ante una puerta; cuando te acerques, la abrirá. Adelántate a él, entra primero y liquida a los enemigos que esperan agazapados. Si el científico entra antes y lo liquidan, no podrás seguir. Cuando nuestro hombre abra la puerta de una sala de descontaminación, entra dentro.

Coge el elevador y aparecerás en una sala llena de telarañas de haces de luz roja. Tienes que lanzar una granada desde dentro del ascensor. Quedarán más bombas trampa, así que usa tu pistola para acabar con las demás disparando desde lejos. Mira ahora el único ordenador que no está roto. Primero debes explotar las bombas trampa desde la sala de descontaminación, dispara sobre ellas, pero apártate de la puerta o resultarás muerto. Lo mejor es que dispares subido en el saliente del cuarto. Cuando reviente la puerta, corre buscando la salida antes de que todo vuele por los aires.



Capítulo 4: Puñalada por la espalda

Todas las puertas están cerradas y la única forma de salir es bajar al piso inferior por la rampa de vehículos. Abajo hay otros dos tipos trajeados esperándonos, cuando los matemos aparecerá una furgoneta fuertemente armada, apártate de ella. Cuando se vaya, elimina a los sicarios que se han bajado del coche.

Sigue bajando la siguiente rampa. Hallarás una verja con candado, dispara a la cerradura y empuja la reja.

Después de un momento de relax, aparecen los últimos hombres de BB; dispara a los bidones y ahorrarás trabajo. Al fondo, escondido en un coche, está el traidor de BB. Acércate hasta él corriendo para evitar las granadas y haz pagar cara su perfidia. Coge el teléfono.

Capítulo 5: En el país de los ciegos

Tras saltar por la ventana, tenemos que volver a entrar otra vez en el edificio. La única forma de hacerlo es acceder por una trampilla que da a un sótano. Tras romper la trampa láser, ve por la derecha, atraviesa el almacén y sube por las escaleras. Saldrás a un pasillo, hay un vigilante arriba. Llegarás a dos puertas, sólo podrás abrir la que tiene la cerradura de combinación verde.

Continuamos por un corredor lleno de puertas, ve por la que tiene el letrero *Exit* y la cerradura digital verde. Existe un ascensor, pero no puedes ponerlo en marcha. Sube por las escaleras, en el siguiente rellano verás el mismo ascensor, no te acerques a él.

Sigue subiendo escaleras. En esta planta hay una puerta abierta que lleva a un despacho. Junto a la fotocopiadora se halla un botiquín. Explosiona la trampa que te impide continuar con una granada. Llegarás a otro pasillo con

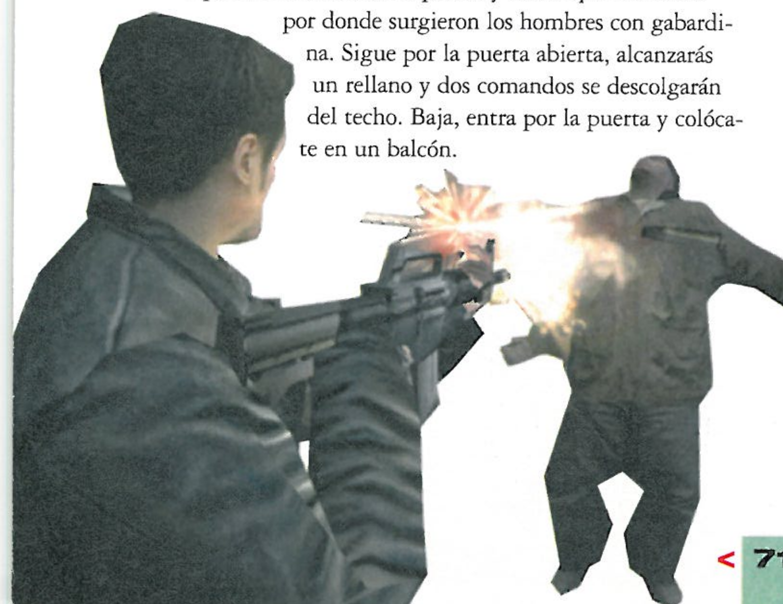


varias puertas, busca la única que está abierta. Entras en otro despacho, estudia la cinta de vídeo que está sobre la mesa, los planos del rascacielos donde la corporación AESIR tiene su sede, y mira el aparato de televisión. Debes abrir otra puerta, pero no la atravieses: alguien armado te espera justo enfrente.
Abre otra puerta, elimina al guarda de la escalera y asómate a la pequeña barandilla de la izquierda del rellano, rompe la trampa láser y quédate esperando a los malos.

Capítulo 6: Juego de poder bizantino

Llegamos a la sala de archivos, cárgate a los tres maleantes que vigilan el lugar y dispara a la trampa. Mira los documentos de la mesa. Aprovecha el desplome de los armarios para subir por ellos a la balaustrada de arriba y pasa por la puerta.
Sube arriba y abre la puerta situada junto a la máquina de Coca-Cola. Entrarás en una biblioteca, dispara a la trampa que está pegada a la columna de piedra, ésta se derrumbará y tendrás vía libre al piso de arriba. Busca la puerta abierta, llegarás a un pasillo y tendrás que abrir el portón de enfrente.

Apareces en una sala de prensa y tienes que continuar por donde surgieron los hombres con gabardina. Sigue por la puerta abierta, alcanzarás un rellano y dos comandos se descolgarán del techo. Baja, entra por la puerta y colócate en un balcón.



Esta última puerta es franqueable, pero olvídate de ella. Sigue por la otra, te conducirá a otro nivel de la sala circular del obelisco. Hay un francotirador apostado arriba. Baja hacia la otra planta. Abre la puerta de la sala de juntas y saldrás otra vez a la entrada.

Capítulo 7: Nada que perder

Nos vamos hasta el rascacielos de Aesir, el último refugio de Nicole Horne. En la entrada, hay un arco detectametales, no hay forma de eludirlo y haremos saltar irremediablemente la alarma. Sigue por la izquierda. Ve hasta la puerta con el luminoso verde. Te toparás con unas escaleras mecánicas apagadas plagadas de trampas bomba. Estállalas usando balas o explosivos. Sigue subiendo escaleras hasta que llegues a un pasillo donde no se pueden hacer estallar los rayos láser. Tendrás que saltarlos o pasar por debajo. Pulsa el botón del ascensor. Ahora hablaremos con una chica. Ahora sí cogemos el ascensor. Entra en la sala de control y pulsa el botón.





Coge el siguiente ascensor. Un helicóptero te disparará, agáchate y, cuando se vaya, ve a la izquierda y cuélate en el otro elevador. A continuación, te encontrarás en una habitación llena de grandes ordenadores, destruye todos disparando a las luces azules y se abrirá otro ascensor. Pasa dentro, llegarás a otra sala, mira el ordenador de Horne y sube al último elevador.

Capítulo 8: Dolor y sufrimiento

Apártate de la granada, ve hacia el rincón de la izquierda de la cristalera y usa el lanzagranadas para acabar con los cuatro guardaespaldas. El helicóptero empezará a ametrallar la habitación, resguárdate en la estatua y deja que se marche por sí solo.
Entra por la puerta y busca el balcón de la biblioteca. Tienes que saltar a la plataforma que te permitirá ir al balcón contiguo. Cuando llegues al gran despacho alargado, presiona el botón escondido en la mesa y se abrirá una puerta secreta. Sube rápido a la azotea.
Fíjate en la gran antena de telecomunicaciones mecida por el viento, está anclada con cuatro cables de acero. Dispara a un cable y después al otro usando el rifle de francotirador. No pasa nada, así que lanza una granada con el M79 a la base de la antena.

Star Wars: Obi Wan

Que la Fuerza sea contigo

El universo de George Lucas aterriza en Xbox a lo grande, con una extensa aventura que hará las delicias de los amantes de la Saga.

Star Wars: Obi Wan

Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Lucas Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Teléfono: 91 304 70 91
Web: www.lucasarts.com
Número de jugadores: 1
Edad: Mayores de 13 años

VALORACIÓN

Gráficos	7
Sonido	7
Jugabilidad	8
TOTAL	7,5

Una de las primeras aventuras que podéis disfrutar en la novedosa consola de Microsoft es este programa desarrollado por los chicos de Lucas en el que una vez más tendréis que tomar una espada de luz en vuestras manos y luchar contra los malos de turno.
El programa está centrado en los personajes a los que pudimos familiarizarnos en la primera entrega de la saga, *La amenaza fantasma*. De hecho, el malo malísimo no es otro que **Darth Maul**, al que tendrás que enfrentarte en la batalla final del juego. En esta guía podrás descubrir el desarrollo completo, con las pistas imprescindibles para llevarlo a buen término.

Capítulo 1: Coruscant y los Black Heth

Misión 1: Las sombras de Coruscant







Persigue a los Thug y lucha hasta el final de la calle. Cruza el puente y muévete hasta el final de la habitación.
Detrás de la siguiente esquina hay algo de Energía. Salva a la chica que está siendo perseguida y te dejará algo de Energía en el lado izquierdo del edificio. Explora esta enorme habitación hasta que hayas aniquilado a la mayoría de los Thugs.
Detrás de varios edificios encontrarás más Energía.
Para eliminar a los enemigos en esta habitación utiliza los *powerup* de Energía Ilimitada que están desperdigados a lo largo de todo el nivel.
Sigue las rampas hasta que encuentres una con unas flechas amarillas que te conducirán hasta un tercer nivel. Sobre el vagón está el primer *boss*.

Boss 1: Oficial Black Heth

Es medianamente fácil. Utiliza ataques con La Fuerza para eliminarle. Serán necesarios unos diez golpes para acabar con él. Cuando los otros Black Heth Tugs vengan hacia ti, para distraerte utiliza **La Fuerza** para arrojarles los cubos de basura ardiendo para que se quemen. Continúa atacando al Oficial hasta que muera.

Utiliza los ataques con La Fuerza para despejar el rail de los deshechos. Dos o tres toques serán suficientes. El transporte Elcor deberá partir y tú continuar hacia la próxima misión.

Misión 2: Arena de Batalla: Droide de entrenamiento

Ésta es la Arena de Batalla más sencilla. Sólo tendrás que atacar al droide varias veces, incluso con golpes de Fuerza.
Procura no quedarte atascado en un rincón y conseguirás sobrevivir fácilmente. Si es tu primera vez en esta misión, conseguirás desbloquear un nuevo personaje para el Modo Batalla Jedi. Su nombre es Depa Billaba. También desbloquearás una misión extra donde te enfrentarás a este personaje en la Arena de Batalla. Salta al anillo superior de la arena para encontrar Energía extra y un Señalador de Exploración.





Misión 3: Arena de Batalla Bonus: Depa Billaba

Ataca a Depa Billaba varias veces, incluso con golpes de Fuerza. Procura no quedarte atascado en un rincón y conseguirás sobrevivir fácilmente.
Todas las Arenas de Espadas funcionan igual, sólo que irán incrementando su dificultad.





Misión 4: El informador

Corre hacia delante y déjate caer un nivel. Gira 180 grados y destruye al robot C3PO antes de que alcance la alarma. Luego destruye la alarma.
Hay un *powerup* de Fuerza Ilimitada sobre una caja de color naranja cerca de la alarma. Aniquila a todos los enemigos y salta hacia abajo al siguiente nivel. Mata a todos los Thugs de esta planta.
Encuentra el ascensor con tres grandes tubos. Golpea el interruptor y deja que los tubos se desplacen. Rápidamente salta dentro del agujero cuadrado que queda. Justo a la izquierda verás otra alarma. Destrúyela y también al robot C3PO. Después de eliminar a los





La dificultad del programa aumenta en los últimos niveles



Thugs encuentra otro conjunto de tuberías. Pulsa el botón del ascensor y salta. Aniquila a los Thugs y encuentra la rampa que va hacia abajo. Destruye la alarma a la derecha y elimina a los enemigos. Ve hacia el fondo de la habitación y encuentra las puertas del ascensor. Baja en el ascensor al nivel inferior. Detrás de las cajas a la izquierda hay un *powerup* de Energía Completa. Elimina a los Thugs y dirígete hacia el siguiente ascensor que está otra vez al fondo de la habitación. Baja con él y elimina a los Thugs a tu derecha. Sigue el pasillo y ve con cuidado por los Thug Grenadiers. Sigue avanzando por el camino hasta otro ascensor. Después de que baje, aniquila a los Thugs y avanza por el camino. En la habitación con la ventana amarilla hay otra puerta de ascensor. Pero sólo hay puerta, no ascensor. Así que salta al pozo y después otra vez hacia la puerta. Encontrarás un sitio donde aferrarte con un *powerup* de Energía. Asómate a algunas ventanas para observar a los enemigos que hay abajo. Salta hacia el agujero rectangular del rincón. Elimina a todos los Thugs que puedas y te encontrarás con el informador. El nivel termina con una secuencia cinematográfica.

Misión 5: El secreto de los Black Heth

Éste es un nivel relativamente sencillo, pero prepárate para algunos combates intensos. Corre cuesta abajo por la rampa y aniquila a todos los enemigos que salgan de las naves. La mayoría pueden soportar varios golpes de espada láser, así que asegúrate de que están totalmente muertos.

Después de que el puente sea funcional encontrarás multitud de enemigos que tienen armaduras y escudos que soportan los ataques de espadas láser. Son los Jin'-Ha, así que prepárate para usar los ataques de Fuerza, que hacen mucho más daño que los espadazos.

Después de aniquilar al Jin'Ha armado con pistolas láser aparecerán más enemigos bajando por la rampa. Aniquílalos también y dirígete a la rampa que te pillará a mano izquierda. Encontrarás Energía, Fuerza y *powerups* de Exploración. Entre las cajas y en la base de esta rampa hay otro *powerup* de Exploración. Ahora sube por la rampa a mano derecha y lucha con el segundo *boss*.

Boss 2: Capitán Jin'Ha

Otro boss muy sencillito. Este enemigo no abandonará la rampa en ningún momento, así que corre, atácale y retrocede rápidamente. Continúa atacándole con La Fuerza y finalmente deberá comenzar a tambalearse. Golpéale mientras esté con la guardia baja. Continúa repitiendo esto hasta que lo aniquiles del todo.

Capítulo 2: Guarida de los Jin'Ha

Misión 6: Arena de Batalla: Saesee Tiin

Después de aniquilarlo con el mismo sistema que en las demás Arenas, obtendrás tres nuevos personajes para el Modo Batalla Jedi: Saesee Tiin, Ki-Adi-Mundi y Adi Gallia. Además, desbloquearás dos misiones extra: la Arena de Espadas contra Ki-Adi-Mundi y la Arena de Espadas contra Adi Gallia.







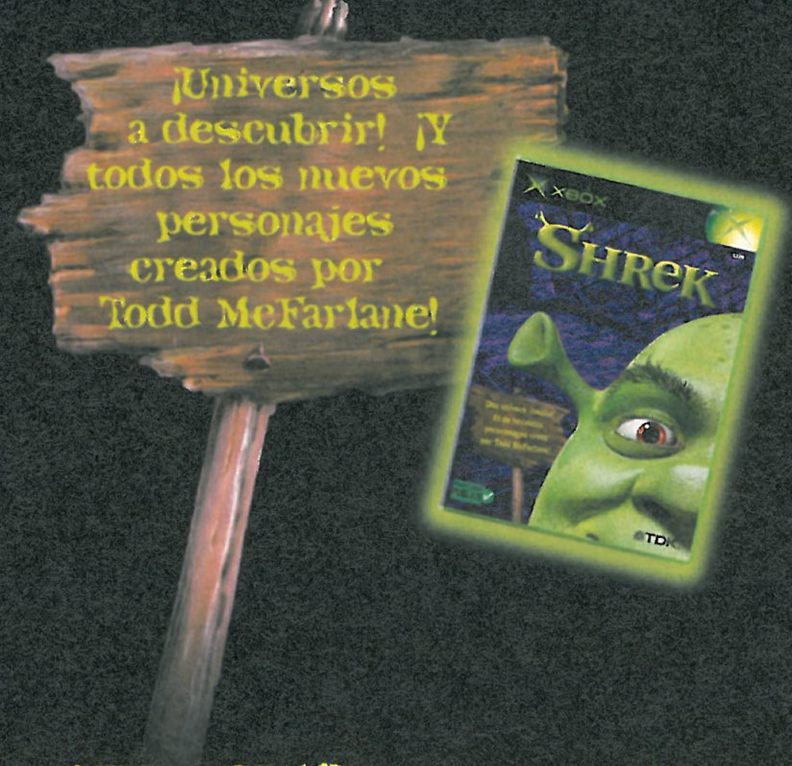




SHREK™



Utilizando al máximo las capacidades gráficas de la nueva Xbox™, Shrek™ sigue el argumento de la película y te hará disfrutar a tope dentro de un juego delirante, lleno de acción y de aventuras.
Encuentra a Shrek™, a sus amigos y a nuevos personajes, recorriendo 8 mundos extraordinarios.



Características del juego:

- 6 misiones diferentes en cada mundo
- 2 Modos diferentes de juego: ("por puntos" o "contrarreloj")
- ¡incluye los personajes de la película, con todo el humor e ironía del universo Shrek™ !
- Con todo lo más característico de Shrek™ : eruptos, lanzamientos, patadas, pedorretas...













www.tdk.maygap.com
e-mail: tdk@maygap.com
fax: 91 747 23 15





Misión 7: Arena de Batalla Ki-Adi-Mundi

Ataca a Ki-Adi-Mundi varias veces, incluso con golpes de Fuerza.

Procura no quedarte atascado en un rincón y conseguirás sobrevivir fácilmente. Todas las Arenas de Espadas funcionan igual, sólo que irán incrementando su dificultad.





Misión 8: Arena de Batalla Adi Gallia

El sistema para sobrevivir y vender es idéntico al de la Arena anterior.

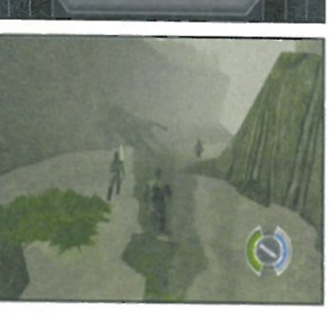
Misión 9: En la ciénaga de los Jin'Ha





Durante todo este nivel deberás seguir a Qui-Gon Jinn. Él te guiará siempre por el camino correcto y nunca le matarán. Sigue al Maestro Jedi y dale tu apoyo; lo que consiste en aniquilar a los francotiradores y a los enemigos que aparezcan con pistolas láser, mientras él se encarga de los soldados.





Síguele y continúa eliminando cada enemigo que se os cruce por el camino. Sigue hasta que veas una gran colina. Asciéndela y encárgate de los francotiradores y los soldados que están en la parte superior. Espera a que Qui-Gon Jinn suba el montículo y síguele. Usa las numerosas piedras contra los soldados. Después de la pantalla de control continúa detrás de Qui-Gon Jinn aniquilando a todos los enemigos hasta que lleguéis a otra colina con francotiradores. Aniquila a éstos y ayuda a Qui-Gon Jinn con los soldados de arriba. Mantén los ojos



abiertos porque hay un *powerup* de invulnerabilidad. Salta hacia el agua cuando encuentres la nave estrellada.

Misión 10: Las minas de Obredaan

Comienza por aniquilar a los guardias de la entrada de la mina y coge la Energía que hay detrás de las cajas a la derecha de la entrada.







Entra en las minas y salta hacia la pared diagonal que hay a la derecha. Salta por todo el camino hasta el maderero y elimina a los dos enemigos que están allí. Retrocede por donde viniste y dirígete hacia el extremo de la habitación. Después de limpiar esta habitación atraviesa las puertas a tu derecha y avanza por la estancia hasta que llegues a una habitación cuadrada con un ascensor. Mata a los enemigos que están ahí y encuentra a unos pocos metros desde la entrada el hoyo cuadrado que tiene una caja.

El hoyo equivocado supone un salto directo al abismo y la muerte. Usa la tecla de visión subjetiva (botón blanco) para averiguar cuál es el hoyo adecuado. Aquí deberás saltar al siguiente saliente que veas, cuando estés mirando hacia el centro de la habitación, utilizando la Fuerza. Desde ahí salta para abajo hacia la siguiente plataforma. Desde esa plataforma mira hacia abajo desde el fondo y verás el maderero al que tendrás que saltar. Cuidado, porque si saltas al principio de la plataforma puedes hacerte mucho daño. Sabrás si estás en el correcto maderero si ves un *powerup* de Exploración en el rincón.



Salta abajo hacia la siguiente plataforma y desde allí salta hacia el fino saliente sobre la puerta. Salta abajo sobre las cajas y desde ahí hacia el suelo. Si te caes o estás herido tienes una Energía Completa detrás de las cajas en su base.

Atraviesa la puerta abierta cerca de la caja roja más cercana y sigue el pasillo. En la segunda esquina hay una Energía Completa y un *powerup* de Exploración. Ahora atraviesa cualquiera de las puertas y baja por la rampa que hay al final. En la siguiente habitación intenta empujar a los enemigos con la Fuerza dentro del líquido que rodea la isla. Una vez que hayas eliminado a todos los de esta habitación, verás que hay *powerups* de Energía y Fuerza detrás del tanque de combustible. Atraviesa los puentes hasta llegar al otro lado. Hay una Energía Completa y un *powerup* de Exploración detrás del otro tanque de combustible. Abandona esta habitación y hazte camino hacia abajo por las rampas. La siguiente habitación es algo más complicada, así que la Invulnerabilidad que hay en la esquina izquierda te será de gran ayuda. Acaba con los enemigos de esta habitación y, si la necesitas, recoge la Energía Completa que está en medio de las cajas.

Desactiva los campos de fuerza y acaba con el enemigo que hay detrás de ellos. Observa la secuencia cinematográfica y en el siguiente nivel intenta escapar.

Misión 11: ¡Fuga!

El principal objetivo de esta misión es conseguir escapar sano y salvo. Después de que uno de los Jin'Ha te atrape con un campo de energía, retrocede y rodea el lado derecho de la pared.

Salta sobre las cajas y súbete a la pared. Vuelve a través de las puertas por las que viniste en la misión anterior, pero ten cuidado porque habrá muchos más enemigos que la vez anterior.







Hay una Energía Completa detrás de la última caja en el primer pasillo. Sube por las rampas y encuentra el camino hacia la habitación en forma de isla. Enciende los ventiladores que están hacia el final del pasillo activando el interruptor. Hay más objetos detrás del tanque de combustible. Salta dentro de la corriente producida por los ventiladores y consigue llegar al otro lado de la habitación. Sal de esta habitación y sube por las rampas. Encuentra el camino hacia la habitación del ascensor. Utiliza uno de los ascensores que están funcionando pulsando sobre el interruptor verde. Sube con el ascensor y prepárate para una gran batalla cuerpo a cuerpo. Atraviesa las puertas que funcionan y sube a la primera habitación de la misión anterior. Mata a los soldados y dirígete hacia las puertas a la derecha de las puertas de salida. Las puertas de salida están bloqueadas por un campo de energía. Desactiva este campo de fuerza al final de las escaleras y ahora atraviesa las puertas de salida. Encuéntrate con el otro Jedi y acaba con el último de los Jin'Ha.

Capítulo 3: Federación de Comercio

Misión 12: Arena de Batalla Plo Koon





Después de aniquilarlo con el mismo sistema que en las demás Arenas, obtendrás dos nuevos personajes para el Modo Batalla Jedi: Plo Koon y Eeth Koth. Además, desbloquearás el nivel extra de Eeth Koth.

Misión 13: Arena de Batalla Eeth Koth





Una Arena de Batalla como las demás; no te quedes atascado y golpea el primero.

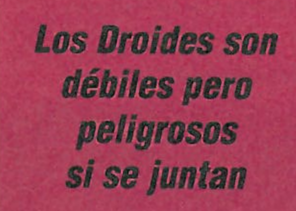
Misión 14: Traición

Estás a bordo de una nave de la Federación Comercial y te atacan Droides. Sal de la habitación y elimina a los Droides que están esperando fuera.

Dirígete hacia dentro de la puerta que tienes justo delante y sigue la dirección desde donde salen los Droides que te están atacando. Sigue a tu Maestro por el resto del nivel. Los Droides son más sencillos de matar que los demás enemigos con diferencia, pero ten en cuenta que atacan siempre en un grupo muy numeroso. Así que ten cuidado con los que se quedan dispersos detrás de las esquinas y con los que están perdidos justo en lugares de difícil paso. Después de que encuentres tu nave, sigue a Qui-Gon Jinn de vuelta al salón de conferencias. Protégele de los Droides hasta que consiga abrir la puerta. Sigue a Qui-Gon Jinn hasta que entres en el control central.



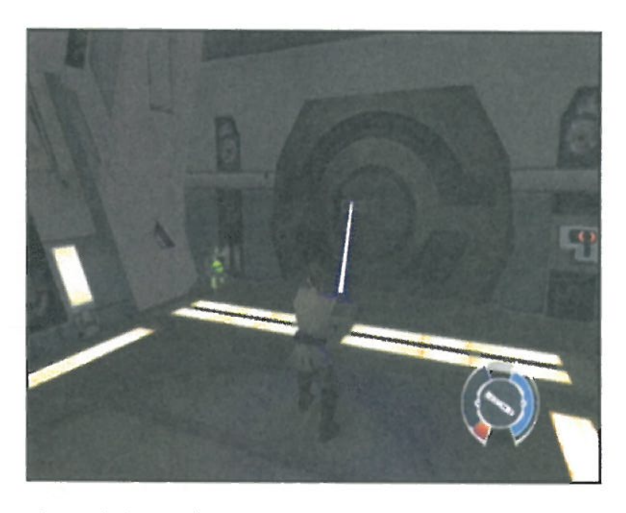






Ahí deberás usar tu espada láser para destruir los paneles de control en el nivel superior. Hay una Energía Completa y un *powerup* de Fuerza en las esquinas del nivel inferior que verás desde el centro de la habitación. Sal de la habitación, pero una vez que hayas entrado en el pasillo vigila tu espalda porque saldrán por las puertas que tienes detrás muchos Droides.

Sigue a Qui-Gon Jinn de vuelta hacia el hangar y hasta el otro lado. Acaba con los Droides de cuatro patas que están al lado de la otra puerta y dirígete hacia el punto de control. Sigue a tu maestro pasando la fábrica de Droides, hasta que llegues a un lugar donde estarás encerrado entre cuatro campos de fuerza. A partir de aquí sufrirás una emboscada en la intersección. Salta más o menos a medio camino entre el centro de la habitación y la puerta a tu derecha para encontrar un paso de escape secreto. Aventúrate por este sistema de ventilación hasta que encuentres la corriente de aire que sube. Salta dentro de la corriente de aire y sube hasta el siguiente nivel. Sigue por las ventilaciones y encuentra la segunda corriente de aire que te impulsará adelante. Encuentra la habitación de salida del sistema de ventilación. Entra en la siguiente habitación y sigue a Qui-Gon Jinn hacia el pasillo. Una vez que encuentres la puerta bloqueada protege a Qui-Gon Jinn de los Droides que le atacarán hasta que haya acabado. Sobre todo ten cuidado con los Droides Suicidas y acaba con ellos arrojándolos con un golpe de Fuerza contra los Droides o bien lánzales tu espada láser para evitar sus ataques. Entonces encontrarás una pareja de Destructores y el nivel terminará.

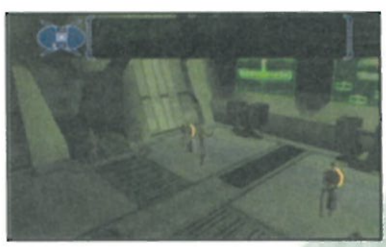


Misión 15: Polizón

Comienzas en un puente sobre la habitación de comunicaciones. Salta hacia abajo y destruye a los Droides y las computadoras. Para conseguir esto, activa dos series de interruptores naranja al lado del frente de la habitación. Dos objetos aparecerán por el suelo. Destrúyelos y sal de








la habitación. Atraviesa la puerta que está a mano izquierda y entra en lo que parece una habitación con un generador. Salta hacia abajo por la grieta en mitad de la habitación y una puerta debería abrirse delante de ti. Mata a los Droides y atraviesa la puerta. Entrarás en una nave de armamento. Recoge un *powerup* de Invulnerabilidad que está a la derecha de la puerta del lado opuesto de la habitación y mata a los Droides y los tanques.
Atraviesa la puerta grande hacia la que miran los tanques y continúa avanzando. En la siguiente habitación hay muchos Droides Oficiales justo delante de la puerta. Derrumba los pilares azules y comenzará a producirse una serie de explosiones que deberían matar a la mayor parte de ellos. Acaba con los tanques y atraviesa la puerta a la izquierda de la habitación. Entrarás en la habitación del motor. Desactiva los motores pulsando sobre los interruptores que están en la urna de control central a medio camino sobre el puente. Avanza hacia la siguiente habitación de control. Atraviesa la habitación hasta la siguiente puerta. Mata a los Droides que tendrás a ambos lados de la puerta y avanza por los pasillos.
Entrarás en una habitación con trampa. Usa el panel de control a la derecha para abrir el suelo. Espera hasta que los Droides estén a ambos lados del agujero y usa los botones a ambos lados del panel. Esto debería empujar a los Droides hacia dentro del agujero. Muévete dentro de la habitación atravesando la puerta a tu derecha. Baja por el ascensor y entra en la nave de armamento. Cuidado con los Droides Suicidas mientras subes la rampa.

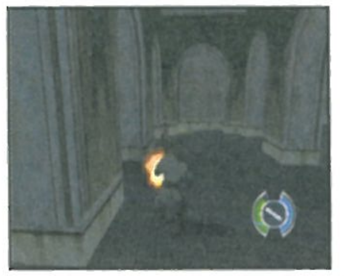
Misión 16: Ciudad sitiada

Tu principal objetivo en esta misión es encontrar el salón del Trono donde tendría que estar la Reina. Sube las escaleras y avanza hacia los arcos que están delante de ti. Mata al Droide Oficial.

Boss 3: Droide Asesino

Éste es un Droide que puede soportar muchos golpes de la espada láser. Arrójale los objetos que hay por las esquinas y usa un Bloqueo de Fuerza (hacia atrás con el *thumbstick*) cuando te ataque para atontarle. Después utiliza un Ataque de Fuerza con tu espada láser. No te quedes atrapado en un rincón, sus ataques son bastante poderosos y podrán acabar con tu energía rápidamente. Utiliza el Superataque de Fuerza como primer ataque, aunque él intentará esquivarlo. Sin embargo, sigue intentándolo porque uno solo de estos golpes conseguirá aniquilarlo. Acaba con él y pasarás a la siguiente misión.

Enfréntate a las escaleras y cuélgate a la izquierda. Mata al pequeño pelotón al final del pasillo, gira y dirígete hacia las escaleras. Pasa las escaleras y ve hacia el rincón más alejado de la habitación a la izquierda. Deberías ver un poquito de terreno sobre el pequeño muro. Salta sobre él y recoge el rifle de francotirador. Salta hacia el otro trocito de terreno un poco a tu izquierda; mata a los Droides y salva a los humanos.
Si quieres puedes hablar con el humano, pero sólo te preguntará si estás perdido y alabará lo gran guerrero que eres. Sube las escaleras y cruza el puente. Acaba con la alarma y muévete para cubrirte en el pasillo que tienes delante. Te dispararán desde arriba. Equípate con el rifle de francotirador y apunta hacia el puente. Verás la cabeza de un Droide Francotirador. Acaba con él y avanza por el camino. Deberás ver un prisionero humano y unos cuantos Droides. Acaba con la alarma en la pared de la izquierda y avanza. Sube las escaleras de la izquierda y continúa a través de las puertas. Sube las escaleras a tu derecha y mata a los Droides.



Debes buscar los puntos débiles de los jefes finales y atacar con paciencia

Avanza hacia el balcón circular y recoge los dos rifles de francotirador. Vuelve hacia la puerta y recoge el otro rifle de francotirador al final del pasillo.
Retrocede hacia la parte de arriba de la escalera y entra en el pasillo que está a la izquierda.
Rescata al prisionero y habla con él. Te dirigirá hacia el balcón circular y te señalará hacia la escalera original. Usa los prismáticos eléctricos para observar a los prisioneros y salta al agua. Salva a los prisioneros y salta sobre el muro hacia la puerta bloqueada. Encima habrá energía y un *powerup* de Exploración. Vuelve a donde está el balcón y entra por la puerta que hay al final de la escalera al lado de la estatua grande (detrás del balcón); será un punto de control. Habla con la chica y ve hacia la derecha. Ayuda a los soldados Rebeldes y hazte camino hacia el prisionero. Te dirigirá justo hacia más Droides. Salta hacia el nivel que hay debajo de donde



te encuentras y mata a los Droides. Hay un Droide Asesino cerca de la parte por donde deberías saltar hacia el nivel que hay sobre ti. Hay Droides y Droides Asesinos en ese nivel. Destruye la metralleta y salta al nivel con césped a la derecha de la metralleta. Mata al francotirador entre los arbustos y continúa saltando en los sitios adecuados del terreno. Salta abajo hacia el balcón con el francotirador y avanza hacia la puerta. Sube las escaleras hasta que encuentres un interruptor que apaga la cascada de agua. Pulsa el interruptor y baja al nivel donde estaba el último Droide Asesino con el que acabaste. Ahora habrá un camino para acceder al palacio.

Misión 17: Dentro del palacio

Sin demora salva a la chica de los Droides. La necesitarás para que abra las puertas en tu lugar.
Escúchala y con La Fuerza arroja el caldero que está sobre el fuego hacia la derecha de la habitación desde la que empezaste. Entonces salta a la plataforma sobre el foso del fuego. Sigue saltando hacia arriba hasta que llegues al segundo nivel. Mata a los Droides y pulsa el botón a la derecha de la puerta desde donde vienes para llegar a la mesa donde habrá una chica.
Síguela hasta la puerta y mata a los Droides que hay detrás antes de que dañen a la chica. Si la chica muere la misión termina sin éxito. Después de matar a los Droides y a los Destructores, salta hacia los ganchos de los calderos sobre ti y ve hacia el lado de una de las puertas del segundo nivel.
Ahí tendría que haber un rifle de francotirador, granadas, energía y un *powerup* de Exploración. Salta abajo y continúa a través de la puerta que la chica abrirá para ti. Entonces te verás atrapado entre campos de fuerza. Entra en el agua frente a ti y salta al muro de la derecha. Mata a los Droides y encárgate también del Droide Asesino. Después de limpiar esta habitación sube al nivel de más arriba, hacia la izquierda del agua. Salta hacia el balcón que ves y allí habrá un rifle de francotirador, Energía Completa y un *powerup* de Exploración. Reúnete con la chica y continúa hasta la puerta bloqueada. Protégela de los Droides mientras sujeta la puerta, igual a como hiciste con Qui-Gon Jinn en la nave de la Federación de Comercio. La diferencia es que a la chica sí que pueden matarla, así que realmente tendrás que protegerla. Una vez que hayas desbloqueado la puerta, atraviésala hasta el punto de control. Avanza hasta una nueva trampa de escudos de fuerza. Mata a los Droides y a los Destructores. Los autóctonos destruirán un campo de fuerza y te ayudarán. Desbloquea el campo que te separa de la chica en el pasillo de la izquierda. Mata al último Droide y entra en la habitación que la chica ha abierto para ti. Lucha mientras avanzas hacia la parte alta del nivel y mata a todos los Droides allí. La chica entonces vendrá y desbloqueará la última puerta para ti. Ahí deberás luchar contra un Droide Asesino. Su objetivo será matar a la chica, así que tendrás que matarle muy rápidamente. Dentro hay otro Droide Asesino y entonces encontrarás la última puerta. Dentro está el salón del trono y tres Droides Asesinos. Acaba con ellos y terminará el nivel.

Misión 18: Una Reina en peligro

Inmediatamente baja por las escaleras y ve hacia la izquierda. Desde ahí, nada hasta la isla con los pilares. Destruye la metralleta y al Droide. Ahora busca el rifle de francotirador detrás de uno de los pilares y nada hasta la siguiente plataforma circular con una estatua. Llega allí alejándote de las escaleras originales.
Sube las escaleras y con el rifle de francotirador acaba con el que tira granadas que está atacando al prisionero desde el balcón.
Entonces él te dará algo de armadura y granadas durante el tiempo que hables con él. Con el rifle de francotirador destruye la ametralladora a la izquierda del puente y la que está sobre ti justo al lado de la esquina izquierda. Avanza por el puente, gira a la derecha y sube las escaleras. Luego nos haremos cargo de las tropas que hay allí. No utilices las granadas porque las necesitarás más adelante. Sigue luchando mientras



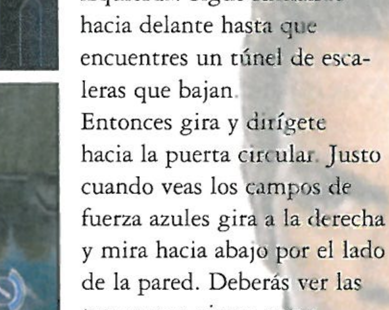


Si acompañas a la reina, tendrás que protegerla constantemente



avanzas subiendo por las escaleras hasta que veas agua a tu derecha. Por la pared izquierda desde el agua y desde la plataforma sobre la que estás, salta al trocito de terreno pegado a la pared izquierda y un poco dentro del agua. Busca por los arbustos hasta que encuentres un rifle de francotirador. Sigue escaleras arriba y cuando veas una puerta circular salva al humano y ve a la izquierda. Sigue luchando hacia delante hasta que encuentres un túnel de escaleras que bajan.









Entonces gira y dirígete hacia la puerta circular. Justo cuando veas los campos de fuerza azules gira a la derecha y mira hacia abajo por el lado de la pared. Deberás ver las tropas que vimos antes.
Lanza las granadas con suavidad al tanque hasta que explote. Ahora vuelve al túnel con las escaleras y atraviesa las puertas justo hacia la derecha. Mata al Droide Oficial y continúa un poco más allá para encontrar un poquito de Energía. Baja por las escaleras del túnel y encontrarás una cesta para la pistola y un *powerup* de Exploración. Ahora atraviesa la puerta circular y gira a la izquierda. Desactiva el generador de campos de fuerza en la pared a la izquierda del campo. Una vez que esté desactivado, será un punto de control.
Sube las escaleras y destruye inmediatamente la alarma en la pared de la derecha. Mata a los Droides y continúa. Cerca de la primera esquina a la izquierda hay otra alarma. Acaba con ella y con los Droides. Después de girar a la izquierda, a la base de las escaleras, habrá un prisionero y un Droide Asesino. Una vez que todos estén muertos, coge el rifle de francotirador del lado opuesto de la estatua (camina sobre el pequeño filo para llegar). Mata con el rifle de francotirador a la pareja de francotiradores (uno está un poco más abajo hacia la derecha y el otro está sobre ti y hacia la izquierda, si miras desde la estatua).
Baja las escaleras hacia la izquierda de la estatua, desactiva la alarma y acaba con los Droides. Vuelve a las escaleras y a la derecha. Habrá un Droide Asesino y algunos otros Droides. Mátalos a todos y ve por la derecha hacia el puente. Con el rifle de francotirador destruye la metralleta a la izquierda y vuelve al cruce de caminos en donde antes fuiste para la derecha y vuelve a ir por la derecha. Te encontrarás con Qui-Gon Jinn y combatirás con dos Droides Asesinos. Síguele escaleras arriba y verás un punto de control. Prepárate para una emboscada y sigue sus instrucciones. Salta del puente cuando él te lo diga y mata a todos los Droides antes de que maten a la Reina. Si sales de ésta con éxito, el nivel deberá terminar.

Capítulo 4: Tatooine

Misión 19: Rescate en Tatooine

Comienza por correr hacia el fuego que hay justo delante de ti matando a los Raiders cerca del campo.
Salta a las plataformas con las calaveras justo detrás del fuego. Dirígete a lo que parece un Tie-Fighter destruido y mata a los Raiders. Cruza el puente, sigue avanzando y matando a los Raiders.
Sigue a los bomberos y pronto verás una pequeña grieta hacia la izquierda. Síguela para encontrar Energía Completa. Continúa hasta que encuentres algunas plataformas a las que deberás saltar. Salta hasta arriba hasta que alcances una pequeña cueva en un lado de la montaña. Camina a lo largo del camino hasta un puente. Al otro lado hay una Energía Completa detrás del objeto debajo del toldo a la izquierda.





Ahora avanza hacia la derecha y sube las escaleras para encontrar una entrada a una tumba. Estarás en un punto de control. Atraviesa el pasillo y una vez dentro de la siguiente habitación ve a la izquierda. Baja las escaleras y vuelve fuera. Acaba con los francotiradores en los salientes en el otro lado. Hay un *powerup* de Invulnerabilidad en el hueco del fuego. Cógelo si quieres y entra por la puerta. Después de llegar a una habitación circular, ve hacia el otro lado de la habitación; detrás de uno de los pilares hay una Energía Completa. Ve al centro de la habitación y mata a los Raiders. Sal de la tumba y una vez que estés fuera nuevamente salta al nivel superior detrás de ti. Acaba con los que tiran





granadas y con los francotiradores y recoge los objetos en las puertas. Atraviesa la puerta más lejana a la izquierda y recoge la Energía Completa y el *powerup* de exploración si quieres. Sigue avanzando hacia el puente al lado del Jefe Tusken. Una vez que llegues al final encontrarás a la Reina.



Misión 20: El Jefe Tusken

Mata a los tres Thugs que están delante de ti y espera a que el jefe aparezca. Intenta arrojarle la lámpara que hay en el medio y las pequeñas antorchas que hay a los lados para hacerle arder. Si te golpea, comenzarás a quemarte. Si esto ocurriera, corre hacia el agua en la parte sur de la Arena. Una vez que consigas quemarle sigue atacándole con golpes de Fuerza y bloqueando sus ataques. Finalmente morirá y habrás salvado a la Reina.

Capítulo 5: Theed

Misión 21: Arena de Batalla: Mace Windu

Como en todas las Arenas, utiliza golpes de Fuerza. Procura no quedarte atascado en un rincón y conseguirás sobrevivir fácilmente. La dificultad es considerable, pero con un poco de arrojo serás capaz de seguir adelante.







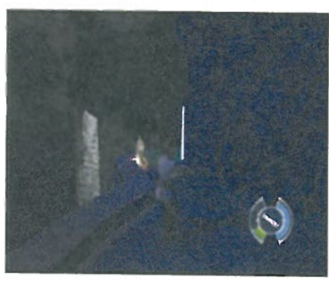


Misión 22: Cautivos de la Federación

Corre escaleras arriba y salta hacia abajo sobre los Droides. Desactiva la alarma y ve por ellos. Sube por las escaleras hacia la izquierda. Cruza el puente y arroja tu espada láser. Luego sube las escaleras al final de la parte derecha del puente. Salta al trocito de terreno a la izquierda y salta a través de la cascada de agua. Una vez al otro lado, salta a la pared. Destruye la alarma delante de ti y entonces persigue a las patrullas de Droides.

Ve a la derecha y en el lado izquierdo de la pared deberás acabar con otra alarma. Ahora ve por el francotirador sobre la plataforma con pilares; ahí habrá un rifle de francotirador y Energía. Sube por las escaleras a tu izquierda y llegarás a un punto de control. Avanza y con el rifle de francotirador y acaba con la ametralladora justo por encima y hacia la izquierda. Arroja tu espada láser para acabar con la alarma, con el francotirador y la otra ametralladora de la izquierda. También acaba con la patrulla de Droides. Avanza hasta que llegues a las grandes puertas un poco más arriba y entra. Mata a los Droides Oficiales y atraviesa la siguiente puerta. Mata a las patrullas de Droides y a los francotiradores con el rifle de francotirador en la torre frente a ti y en la ventana circular.





Atraviesa el puente y elimina a los droides que aparecen Salta hacia el saliente pronunciado y ve a la derecha hasta que encuentres el poyete de una ventana. Salta hacia abajo a la torre y hazte camino hasta la parte de arriba. Libera a los prisioneros y escóltalos escaleras abajo. Atraviesa las puertas grandes y lucha todo el camino de vuelta a la torre a través del puente. Desde aquí ve hacia el punto de inicio. Hay mogollón de Droides ahora, así que ve con cuidado.

Vuelve al patio del *powerup* de exploración en el pilar y baja las escaleras por la izquierda. Acaba con los Droides y encuéntrate con soldados de la Resistencia.

Misión 23: ¡Encallados!

En la puerta derecha habrá algunas granadas que deberás coger. Sube por las escaleras que están ante ti. Atraviesa la puerta y antes de hablar con el Rebelde salta hacia abajo. Asegúrate de acabar con la alarma justo a la derecha y entonces libera a los prisioneros. Utiliza la caja a la izquierda para saltar hacia el puente. Mata a los francotiradores y recoge el rifle de francotirador y los objetos. Vuelve con los prisioneros y acaba con el generador de Escudos de Energía. Lucha por el camino hasta el final y asegúrate de aniquilar a los Droides. Retrocede y ve por la puerta abierta hacia la izquierda y a la base de un corredor. Ve escaleras abajo a la derecha y mata a los Droides que sujetan al prisionero. Mata a los francotiradores con el rifle de francotirador, mirando a través de la ventana hacia el frente y a la izquierda desde donde estaba antes el prisionero. Escaleras arriba, mata a los Droides y sube las escaleras de la derecha. Después de matar más droides, baja y atraviesa la puerta desde donde salen los Baron Droides.





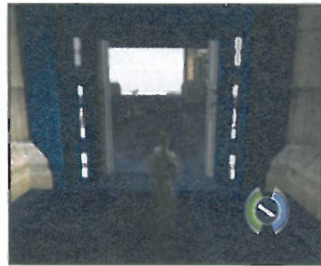
Corre hasta el final del pasillo y llegarás a un punto de control. Con el rifle de francotirador acaba con las dos ametralladoras que están aniquilando a los Rebeldes y sube por las escaleras. Desde este punto podrás explorar el nivel a ambos lados del puente; en adelante sólo te señalaremos el camino hacia el cañón que está derribando a las naves. Subes las escaleras de la derecha. Por el corredor atraviesa la puerta justo enfrente de ti. Atraviesa el puente y sube las escaleras a la izquierda. Arriba, atraviesa el puente otra vez y sube las escaleras. Desde ahí, atraviesa el puente rápidamente para evitar la ametralladora y sube las escaleras hasta el siguiente nivel.

Gira a la izquierda y mata al que dispara desde el fondo. Ahora vuelve a la parte de arriba de las escaleras: a tu izquierda hay una puerta. Al otro lado, utiliza las granadas para acabar con los escudos de los Destructores y con ellos. Con el rifle de francotirador acaba con las ametralladoras y los Droides antes de la próxima área. Explora la zona sin subir las escaleras. Sube las escaleras por la izquierda de la isla donde mataste a los Droides y explora el jardín. Utiliza las granadas con los Destructores. Sube arriba de las escaleras y encontrarás un enemigo disparando. Corta los rayos azules a ambos lados de él para acabar la misión.

Misión 24: Ayuda valiosa

Este nivel es muy corto, aunque la lucha será intensa. Los controles de la puerta se desbloquearán uno a uno y se te notificará cada vez. No descuides tu energía y acaba con el Droide de cuatro patas como con los

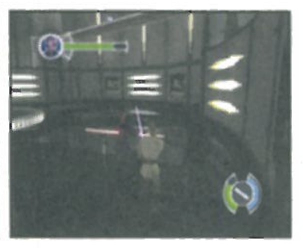




Baron Droides. Acércate a ellos porque sólo tienen un arma y es una explosión. No se atreverán a dispararte desde cerca. Hay dos Energías Completas, una al lado del panel de control y otra sobre la caja en el centro de la sala.

Misión 25: Darth Maul





La mejor advertencia que podemos hacerte para que luches contra Darth Maul es que estés lejos de él. No le dejes comenzar a atacarte, su arma puede matarte rápidamente. Tendrás que derrotarle dos veces. Una vez hasta que le partas la espada en dos y otra vez cuando lo mates del todo. Así que asegúrate de localizar las Energías en el nivel superior de la habitación. Cuando termines esta misión desbloquearás la Misión de Batalla Real: lucharás contra ocho Maestro Jedi en la Arena de Espadas.



Wreckless: The Yakuza Missions

Destruye, corre y explota en Hong Kong

Poco o nada tiene que envidiar este Wreckless al juego de coches por excelencia para Xbox, Project Gotham. Escenarios más que realistas, efectos impresionantes y misiones divertidas. No se puede pedir más.

Pon en una coctelera al clásico Chase HQ, añádele unas grandes dosis de Destruction Derby, unas gotas de Driver y Midtown Madness, mézclalo todo con la potencia gráfica de la mejor consola del mercado y saldrá Wreckless: The Yakuza Missions. Mucho más fácil es ir a la tienda y comprar el juego, pero allá cada uno. Este título es probablemente el que mejor aprovecha el hardware de Microsoft, junto a Dead or Alive 3, y es que es un espectáculo visual disfrutar de él. Habrá momentos en que confundamos el juego con una película de acción real, ya que la calidad gráfica que despliega es abrumadora.

Tendremos que completar 20 misiones para acabar con una de las organizaciones mafiosas más peligrosas de oriente: los Yakuza. Deberemos escoger entre dos escenarios distintos con personajes e historias diferentes, con 8 misiones cada uno, más dos de bonus que no aparecen en esta guía porque son de pura diversión. En el primero encarnaremos a una pareja de chicas policía del cuerpo anti-yakuza, mientras que en el escenario B seremos dos espías un tanto patosos. De partida podremos seleccionar dos coches, pero a medida que avancemos nos darán más e incluso podremos conseguir algunos desbloqueándolos en partes escondidas de algunos niveles.

Wreckless: The Yakuza Missions
Precio: 71,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Activision
Distribuidor: Proein
Teléfono: 91 384 68 80
Web: www.gowreckless.com
Número de jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

VALORACIÓN

Gráficos	9,5
Sonido	8,5
Jugabilidad	9
TOTAL	9





Escenario A: Las chicas al poder



En esta parte del juego controlaremos a Madoka y Mei, dos policías que no le tienen miedo a la velocidad ni a acabar con todo el mobiliario urbano. Abróchate el cinturón y acompáñalas en sus 10 misiones más peligrosas (y divertidas).

Misión 1: Protege la furgoneta

La primera misión de este escenario sirve para calentar y es extremadamente fácil. El objetivo es destrozar los tres Mercedes negros de los Yakuza que persiguen la furgoneta. Cada vez que destroces a uno de estos coches tendrás un bonus de tiempo que te permitirá completar la misión sin ninguna dificultad. Tendrás que aplicarte el cuento de coger carrerilla antes de golpear a un Yakuza para destruirlos antes. Al completar esta misión se desbloqueará el Dragon-SPL, un coche rojo deportivo al más puro estilo Ferrari. Además, cumpliendo esta misión se desbloquearán las tres misiones siguientes, que pueden ser jugadas en cualquier orden.

Misión 2: Recupera el dinero robado

El objetivo de esta misión es recuperar las planchas de dinero que ha robado la Mafia y que transportan seis de sus secuaces motorizados. Habrá que seguirles por todo el mapa, porque en esta ocasión cada uno va a su aire. Esta pantalla es ideal para hacerse con el mini-mapa (situado en la parte superior derecha de la pantalla). El mini-mapa será nuestro guía, ya que los coches enemigos aparecerán reflejados en él como un cuadrado rojo y será más fácil localizarlos.
Para recuperar las planchas habrá que destruir cada vehículo. El sexto y último aparecerá en la zona del templo budista una vez hayas acabado con los cinco anteriores. En esta ocasión el tiempo tampoco será un problema, ya que cuando destruyamos un coche Yakuza nos darán unos segunditos de más.

Misión 3: A por los puestos de perritos

La Yakuza está utilizando los puestos de comida de los bajos fondos como tapadera para su negocio y tienes que destruir todos los que puedas. La misión parece



fácil, pero se añade la dificultad extra de un competidor. Un compañero de la policía tiene ganas de juerga y se apunta a la misión, así que tendrás que competir con él. Por cada puesto que destruyas (pasando por encima, a lo bruto) te darán una cantidad de puntos. El que llegue primero a los 100 ganará la prueba. Una forma de llevar a buen puerto esta misión es seguir de cerca a tu rival e ir cogiendo los puestos que se deja atrás, pero si no quieres confiar excesivamente en tu habilidad y reflejos en esta primera parte del juego estate atento. La mejor estrategia es adelantar a tu oponente en la salida cerrándole contra la pared de la izquierda. Hay que hacerlo con cuidado, porque a la mínima puedes estrellarte contra la pared. Una vez tomada la delantera, destruye los dos primeros puestos que están pegados a la pared de la izquierda y después ponte en el carril de la derecha para atacar el puesto de la esquina. Olvídate del que se queda atrás a la izquierda y gira. En esta calle tendrás que ir cogiendo dos a la izquierda y dos a la derecha y frenar para coger la curva de 90 grados a la derecha. Encontrarás dos a la derecha y si has llevado un buen ritmo, no te será difícil hacerte con los demás, porque tu contrincante se habrá quedado atrás o irá por otro camino.

En esta pantalla es muy importante la rapidez, porque los puestos (localizables en el mini-mapa como puntos verdes) desaparecen cuando pasa determinado tiempo, con lo que se hace imposible acabar con éxito. Un consejo: nunca retrocedas por puestos que te hayas pasado, no vale la pena.

Consejos desde el taller

Destrucción masiva



En la mayoría de las misiones del juego tendrás que destruir coches de la mafia y para ello no servirá empujarlos suavemente como si fueran ancianitas. Para acabar con ellos más fácilmente será necesario ir con una buena velocidad para que el golpe sea lo más potente posible. Si puedes subirte a alguna plataforma y caer sobre los malos, mejor que mejor.

Misión 4: Las cosas se ponen difíciles

La cuarta misión de este escenario discurre fuera del ambiente urbano. Tendremos que salvar al profesor Feng Shui, coger sus documentos secretos de lo alto de un edificio y salir con vida, todo ello en una zona en obras de la ciudad. El coche perfecto para esta pantalla es el *boggie* por su fácil manejo y su agarre al terreno. La misión tiene dos partes diferenciadas, una primera donde habrá que salvar al profesor, que está atado en el morro de un tremendo camión de obras, y la segunda en la que habrá que ser habilidosos para coger los papeles y escapar.

• Primera parte

Para salvar al profesor tendrás que golpear al camión que lo tiene preso cuatro veces. Dadas las enormes



dimensiones del «bicho» no bastará con darle en las ruedas, habrá que subirse a todo tipo de rampas al más estilo cabra y saltar encima de él para explotar los bidones que lleva encima. El camión va haciendo un circuito por la zona de obras a dos por hora, por lo que no es difícil alcanzarlo; caerle encima es otra cosa. El tiempo es vital, porque nece-

sitamos guardar el máximo posible para la segunda parte. La forma más rápida para acabar con el camión es la siguiente: Cuando te den el pistoletazo de salida, espera un segundo o dos y dirígete a la rampa que hay a



tu izquierda, desde la que podrás saltar hacia la derecha donde está el camión para conseguir el **primer golpe**. Una vez recuperado de la tremenda explosión, dirígete a la ladera de la derecha del camino, en ella encontrarás una rampa que te permitirá saltarle encima hacia la izquierda. Espera lo suficiente para caer encima del camión y no delante de él. Así conseguirás el **segundo golpe**.
Ya en el suelo, deja que el camión siga su camino. Tomará una curva de 180 grados hacia la izquierda. En el momento en que empiece la maniobra, deberías haber enfilado una rampa que hay a la izquierda del camino y que representa el interior de la curva que toma el camión. Coge velocidad y sáltale encima utilizando la rampa para conseguir el **tercer golpe**.
Cuando te recuperes puedes seguir el camino del camión y romper unas vayas negras que hay a la izquierda para subirte a una rampa desde la que saltar y obtener el **cuarto golpe** y definitivo. Si este golpe se te resiste, siempre puedes adelantarte al camión y subirte a una ladera oscura que está a la derecha del camino, colocar tu coche y esperar a que pase la mole para saltarle encima.

• Segunda parte

Cuando hayas destruido el camión te darán una extensión de tiempo de 40 segundos y verás un vídeo en el que se localizarán los documentos del profesor. Sigue las flechas rojas para entrar en la zona del edificio en construcción y NO subas la gran rampa de cemento que señala la flecha. Si lo haces estarán esperándote unos cuantos Mercedes negros con muchas ganas de fiesta. En vez de eso toma por la derecha de esa rampa hasta el final, gira 90 grados hacia la derecha y encontrarás otra rampa más pequeña. Sube por ella con cuidado hasta llegar a un ascensor. Pulsa el botón Y para accionarlo y, mientras sube, vete

Consejos desde el taller

Duras de roer



Tendremos que pasar por misiones de todo tipo, desde las más fáciles en las que lo importante es disfrutar hasta las que causarán más de una baja entre las consolas de la X por su extremada dificultad. Lo más adecuado es pasar primero las fáciles (ya que se irán desbloqueando de tres en tres) y dejar para el final las más costosas. Para que os hagáis una idea, las más difíciles del escenario A son la cuarta y la quinta, mientras que para el escenario B lo tendremos más peliagudo con la cuarta, sexta, séptima y octava.



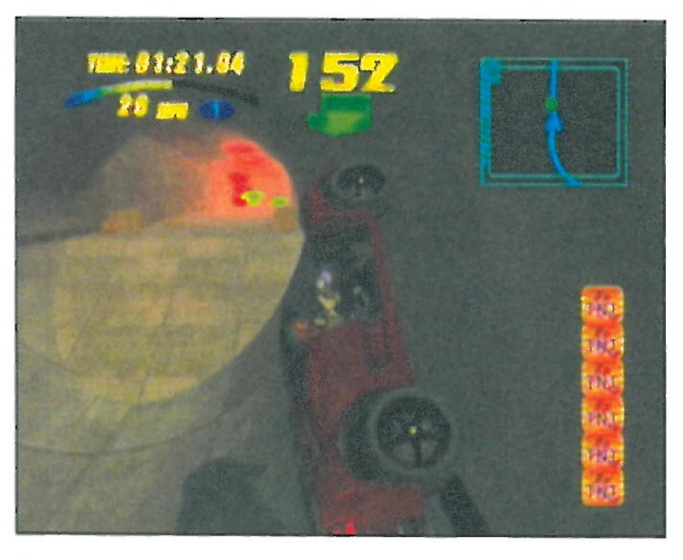
colocando de frente a la salida. Cuando llegue tendrás que girar a la izquierda y bajar la rampa para conseguir los documentos. Una vez con ellos en tu poder, vuelve por el mismo camino rampa arriba y colócate dentro del cubo blanco que te espera. Misión completada, por fin. Con ella tendremos el premio de las tres siguientes (si has completado la 2 y la 3 antes, claro).

Misión 5: Destruction Derby



¿Te acuerdas de ese juego de destrucción automovilística masiva de PC? Pues aquí tienes un homenaje, que te relajará después de una pantalla difícil como la cuarta. El objetivo es destruir todos los coches de la Yakuza en este circuito cerrado con forma de círculo. Es muy fácil y





divertido enfrentarte a todos los mafiosos, pero si tienes problemas para deshacerte de ellos, siempre puedes hacer que te sigan hacia el círculo exterior. Allí hay un montón de minas que podrás sortear haciendo eses. Los Mercedes te seguirán, encontrando allí su perdición. Ten cuidado, porque las minas también te explotan a ti y, aunque no te harán daño, pueden descolocarte y hacerte perder tiempo.



Misión 6: Mario en coche

Ésta es una de las misiones más difíciles de todo el juego, así que tómatela con calma. Tendrás que meterte en unas laberínticas cloacas para salvar al coche de tu jefe que se ha quedado sin batería en el lugar más inoportuno. La pregunta es: ¿cómo ha podido llegar hasta ahí? Y, peor aún, ¿qué diablos hacía allí? Da igual, porque de todas maneras tenemos que rescatarle si queremos avanzar en el juego. La misión se divide en cinco partes para las que tendremos una determinada cantidad de tiempo que no se acumula, con lo que no tendrás que preocuparte por guardar tiempo para la siguiente fase. Utiliza el coche deportivo rojo para llegar con tiempo a los puntos intermedios.

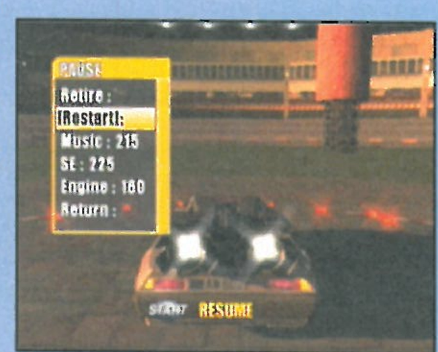
• Primera parte

Para completar la parte más fácil de la misión tendrás 195 segundos, suficientes para hacerla de sobra, aunque no hay que dormirse en los laureles. El principio de esta parte es sencillo, todo recto con el acelerador a fondo, sólo hay que tener cuidado con las explosiones a los dos lados del camino. Entrarás en una gran tubería en la que deberías ir lo más rápido posible, más que nada para que no te cojan las explosiones a los lados. Frena un poco al llegar a la curva para no hacer un trompo y enfila la recta. Al fondo te vas a encontrar un muro en mitad de la tubería, con lo que tendrás que intentar una maniobra a lo *Men In Black* hacia

Consejos desde el taller

El botón mágico

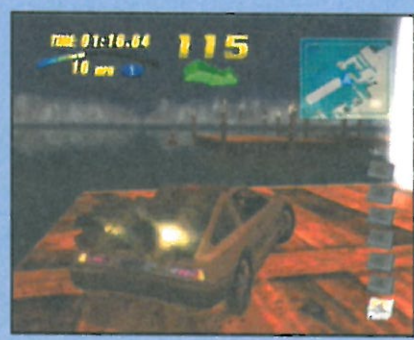
Utiliza la opción *restart* (reiniciar la partida) como si fuera el cepillo de dientes. Su principal beneficio es ahorrarnos toda la carga del nivel cuando pensamos que se nos acaba el tiempo y no conseguimos el objetivo, pero también sirve para echar un vistazo a la pantalla y localizar los objetivos.



Consejos desde el taller

Precaución, amigo conductor

Los frenos en un coche están para algo y en este juego son una parte indispensable para llegar a buen puerto, así que apréndete rápido a utilizarlos de la forma más sabia y ponlo en práctica. Cuando estés atascado en un muro, descubre el poder de la olvidada y defenestrada marcha atrás. Todo un invento.



WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS



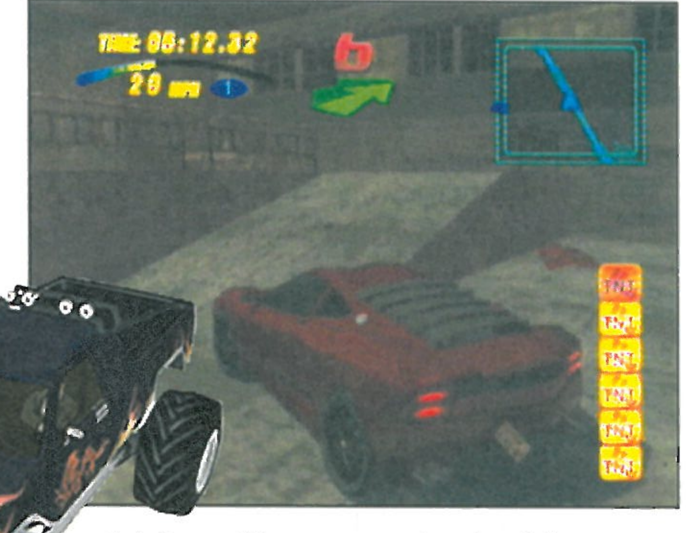
arriba a la derecha de la tubería. De esta manera lograrás saltar el obstáculo si las detonaciones te lo permiten. Si no lo consigues a la primera, será mejor que vuelvas para coger carrerilla o nunca lo pasarás.
A continuación se acaba la tubería y se llega a una pequeña zona de rampas en la que tendrás que coger las seis cajas de TNT que encontrarás en el camino. Estas cajas son vitales porque funcionarán como vidas cuando falles en las siguientes partes de la misión. Necesitas conservar al menos un paquete de dinamita para derribar el muro en la quinta fase. Viene ahora la parte de plataformas móviles al estilo Mario BROS. Tendrás que esperar y acelerar rápido en cada una de las plataformas hasta llegar a la última, que está separada por un abismo de la tierra firme. Para llegar sano y salvo, espera a que la plataforma se eleve lo suficiente para tener una posición privilegiada y acelera fuerte. Baja la rampa y pasa el túnel para llegar a la segunda parte.

• Segunda parte

Con sólo 23 segundos para esta sección tendrás que darte prisa para llegar al final. El laberinto en esta parte tiene forma de 8, con lo que puedes tomar cualquiera de las direcciones, pero la derecha es la más fácil. Acelera hacia la estatua del fondo y antes de llegar a ella gira bruscamente a la derecha para tomar ese camino. Ve todo lo rápido que puedas sin caerte al agua porque un poco más adelante va a salir un muro que intentará tirarte, cuando no cerrarte el paso. Al pasar ese primer muro, desacelera un poco y colócate hacia la izquierda para no caer al agua a la derecha. Atraviesa el obstáculo antes de que salga la segunda pared móvil y baja sin embalarte demasiado por la rampa. Después de bajarla, acelera hacia el muro del fondo para atravesarlo antes de que salga el tercer muro. Casi al llegar al muro frena y gira un poco a la derecha para entrar en la tercera parte colocado correctamente. (Detrás del muro a la izquierda hay agua, con lo que si no tienes cuidado te puedes caer y perder una valiosa vida).

• Tercera parte

Tendrás un minuto para atravesar esta parte. En ella tendrás que demostrar tu habilidad con el freno porque



habrá que subir unas rampas sin quitamiedos desde la que es muy fácil caerse al agua. Como tienes tiempo, vete tranquilo subiendo. Cuando llegues arriba, sigue adelante y te encontrarás una rampa que baja. El circuito sigue con una curva hacia la derecha, pero puedes coger un atajo atravesando las vayas recto y cayendo en el camino abajo. Baja la rampa despacio para no acabar en el agua. Sigue las flechas rojas y enfila la rampa para volar hacia la cuarta parte.

• Cuarta parte

En esta zona tendremos poco tiempo, aunque es fácil llegar al final. Tendremos que atravesar un camino muy estrecho sin caernos al agua, por lo que habrá que ir despacito, pero con cuidado, la mínima maniobra dará

Consejos desde el taller

Vivan los coches de choque

Aunque en Wreckless hemos visto las colisiones más espectaculares y reales del mundo de los videojuegos, no hay que preocuparse mucho, nuestro coche es a prueba de bombas. Incluso los disparos de un tanque en plena calle (en la misión octava del escenario B) no hacen mella en nuestros lustrosos vehículos. Ya sabes, disfruta de los choques.

con nuestro bólido en el agua. Si vas demasiado despacio te darás cuenta de que el camino explota, así que atención. Al final del puente estrecho hay una rampa. Para cogerla habrá que hacer un giro de 90 grados a la derecha y, cuando la subamos, otro a la izquierda, con lo que entrarás en la siguiente parte.

• Quinta parte

Frena todo lo que puedas en esta fase porque tendrás tiempo de sobra y habrá que ser muy cuidadoso. Hay que empujar el coche del jefe por un pasillo estrecho sin que se caiga. Gasta todo el tiempo necesario para colocarte bien detrás del coche y empuja muy suave hasta llegar al ascensor. Pulsa el botón Y para ir arriba. Desplázate hacia el cubo blanco y pulsa Y para activar la dinamita y acelera hacia la rampa para acabar esta interminable misión.

Misión 7: Chase H.Q.



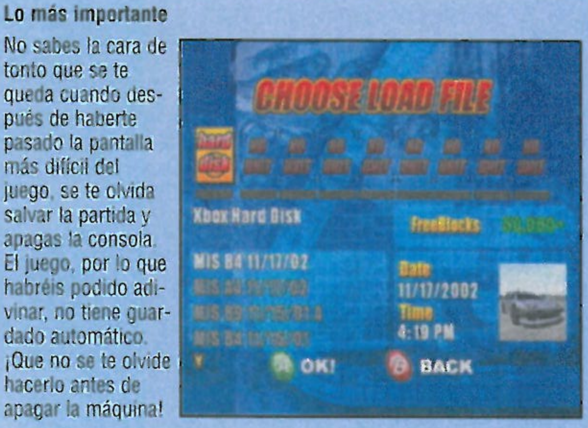
Ésta es otra de las misiones fáciles que relajan después de una larga como la anterior. Se trata de cazar a otro vehículo por la ciudad hasta destruirle. Recuerda que hay que frenar después de chocar con el coche para darte tiempo y tomar carrerilla para la siguiente embestida.

Misión 8: El jefe final

Se trata de la batalla contra el jefe de los Yakuza, Tigre Takagi. Tiene lugar en la azotea de un rascacielos. Tienes que intentar acabar con él a base de golpes o tirándole abajo. Es bastante fácil, aunque desde el cielo te







Consejos desde el taller

Lo más importante

No sabes la cara de tonto que se te queda cuando después de haberte pasado la pantalla más difícil del juego, se te olvida salvar la partida y apagas la consola. El juego, por lo que habréis podido adivinar, no tiene guardado automático. ¡Que no se te olvide hacerlo antes de apagar la máquina!

caerán más Mercedes negros que intentarán que no lo consigas. Cuando le derrotes, aparecerá una rampa por la que tienes que subir para acabar el último nivel.

Escenario B: Aprendices de espía

En la segunda historia de Wreckless seremos dos espías patosos que trabajan para el gobierno de Hong Kong e intentan encontrar conexiones entre la Yakuza y la policía.



Misión 1: Recuperando dinero negro

En la «primera vez» con estos espías tendrás que destruir la camioneta escoltada por tres Yakuza. No hace falta que destroces a los Mercedes, dirige tus esfuerzos a la camioneta. Una vez hecho, te darán más tiempo para que llegues al aeropuerto. Sigue las flechas rojas y sortea los Yakuza que saldrán a tu paso. Cuando llegues allí, el contador se bajará a 35 segundos, tiempo suficiente para subirte al avión.







Misión 2: Negocios sucios

Tienes que robar unas planchas falsificadas de dinero de seis coches de la Yakuza. Con sólo chocarte con ellos las recuperarás, pero si no los destruyes volverán para quitártelas a ti. Cuando consigas las seis tienes que llegar a un punto determinado. Para llegar a tiempo a este punto (que está en un aparcamiento vacío a la derecha del punto de salida), no vayas directamente a por el Yakuza que sale enfrente en la salida. Tuerce a la derecha y encontrarás a dos Yakuza de frente. Cuando te choques con ellos intenta dejarlos mirando para el lado contrario al que tú vas, para que les cueste más alcanzarte.

Consejos desde el taller

Maldita flecha verde

En todas las misiones tendremos la «ayuda» de una flecha verde en la parte superior de la pantalla. Esta flecha indica la orientación del objetivo que tengamos que alcanzar, pero no siempre la dirección que seguir. Síguela con cautela, porque en ocasiones podrás encontrarte un muro en el lugar donde señala la flecha.



Misión 3: Recupera el microfilm



En esta misión hay que buscar por la ciudad y destruir cuatro puestos de comida que albergan trozos de microfilms robados. Un consejo es jugar unas cuantas veces para localizar los cuatro puestos reiniciando la partida (RESTART) antes de que se acabe el tiempo. De esta manera, los puestos seguirán en el mismo sitio, porque de lo contrario su localización cambiará.

Debajo del tiempo que te queda hay un medidor de cercanía. Cuantas más flechas veas encendidas, más cerca estarás. Utiliza el *stick* derecho para mirar en primera persona cuando tengas todas encendidas, seguro que los ves.

Misión 4: Los Paparazzi

Ésta es otra de las misiones más difíciles del juego. El tiempo y la pericia al volante son esenciales, así que practica. Tienes que hacer siete fotos al jefe de los Yakuza en el puerto de Hong Kong. Para ello, acudirás a los cubos blancos ubicados en la pantalla, frenarás en el centro y la foto se hará auto-

Desbloquea los coches



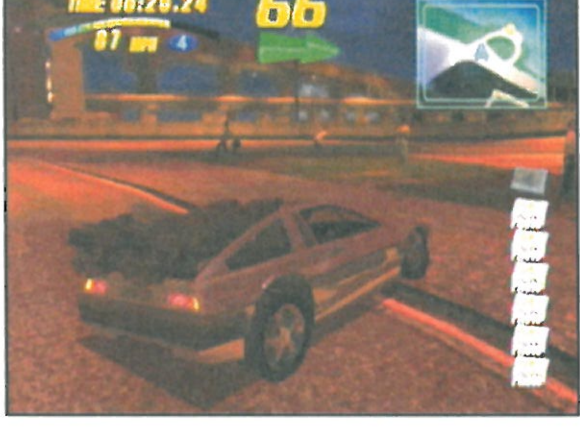
En algunas misiones de ambos escenarios puedes encontrar coches secretos. Los localizarás en el mapa por una marca con una interrogación. Has de tener en cuenta que para desbloquearlos tienes que golpearlos y luego terminar la misión con éxito; si no, no servirá de nada. Las misiones en las que hay coches ocultos son:

- Escenario A: Misión 4 y Misión 7
- Escenario B: Misión 2 y Misión 3



máticamente. Utiliza el Delorean (¿recuerdas Regreso al Futuro?). Después de gastar unas horas de nuestras vidas en este nivel, la única pregunta que acudía a nuestras cabezas era: ¿dónde vive el arquitecto de este muelle? Nos acordamos de toda su familia.

- Foto 1: Gira hacia la izquierda y en fila los pasillos del muelle. Coge la primera a la derecha y otra vez la primera a la derecha, allí está el primer cubo. Cuidado con no caerte al agua. Apura tus frenos.

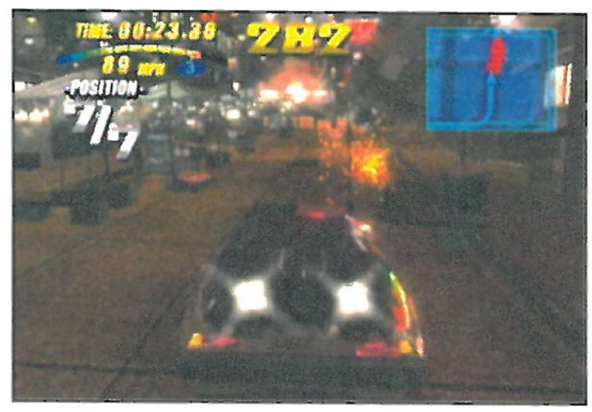


- Foto 2: Sal deshaciendo el camino que has hecho para la primera foto. Gira un poco a la derecha para bordear los muelles hasta que veas una flecha roja. Frena para colocar el coche y dirígete a la rampa torcida. Deberías tomarla por el centro y girar un poco hacia la izquierda para compensar el giro. Frena en cuanto caigas. Después de hacer la foto, tírate al agua de frente. Perderás menos tiempo porque sales antes de la rampa.
- Foto 3: Gira hacia la izquierda y acelera casi hasta el final del puerto. Haz un giro brusco de 90 grados a la derecha cuando veas la flecha y luego otro a la izquierda. Para subirte a esta plataforma inclinada deberás ir con un poco de velocidad, pero sin que sea excesiva. Frena en el cuadro y haz la foto.
- Foto 4: Para salir de la anterior foto tendrás que dirigirte a la izquierda haciendo las maniobras necesarias. Sales al puerto y tienes que acelerar al máximo para llegar al otro lado sin perder tiempo. Casi al final haz un giro de 90 grados a la izquierda donde está la flecha roja. No subas la rampa grande: mejor bordéala por la izquierda. Gira a la izquierda y luego a la derecha para enfilar dos pequeñas rampas seguidas. Frena al llegar y gira a la izquierda para llegar al cubo.



- Foto 5: Sal por el puente y sigue hacia delante por el último camino, gira a la derecha y enfila la rampa. Tendrás que frenar y girar a la izquierda para no acabar en el agua. Rodea la caseta por la derecha y saldrás al puerto. Aprieta el acelerador hasta que te sangre el dedo para llegar al otro extremo. Cuando parezca que te vas a dar con las columnas, frena y gira a la derecha para enfilar una rampa que más bien parece una pared. Al llegar arriba tienes que girar a la izquierda para bajar por el otro lado. Cuando bajes has de girar 180 grados para encontrar el cubo.
- Foto 6: Date la vuelta y sal de la zona por donde hay dos árboles de navidad. La última foto en el puerto está cerca del punto de salida. Recorre el puerto y antes de llegar a la flecha roja frena y gira a la izquierda. Para llegar a este cubo tendrás que saltar una rampa tremenda y necesitas mucha carrerilla. Entra a la zona antes de la flecha y gira a la derecha. Acelera al máximo y reza para llegar.
- Foto 7: Para hacer esta foto tendrás que salir del puerto siguiendo las flechas rojas. Sal por la pequeña rampa y atraviesa las puertas de madera para entrar en la ciudad. Ten cuidado porque muy pronto habrá un giro a la izquierda, así que vete frenando. Sigue las flechas hasta una colina a la derecha, donde está el último cubo.

Misión 5: Los autos locos



Compite por las calles de Hong Kong en una carrera ilegal organizada por la propia policía. Son dos vueltas y, por supuesto, tienes que acabar el primero. Corre todo lo que puedas y busca algún atajo, si es que tienes tiempo con la velocidad.

Misión 6: El repartidor de plutonio

Para esta misión tienes que recuperar tres cargas de plutonio que llevan por la ciudad tres camiones naranjas y depositarlas en tres puntos del mapa. No sólo te enfrentarás al tiempo (que es escaso) sino a la radiación, ya que cuanto más tiempo lleves las cargas, más expuesto estarás y puede acabarse la partida si el nivel llega al máximo. Te mostramos el camino más rápido.



- **Primera Carga.** Toma la calle que está enfrente y que se dirige un poco a la derecha, gira a la izquierda y ponte en el carril en el que te vienen los coches de frente. Te encontrarás el primer camión. Una vez le robes el plutonio (chocándote con él), sigue por esa calle ancha y ve por una pequeña calle que asciende a la izquierda. Sigue de frente sorteando los coches que están esperando el semáforo para tomar otra estrecha carretera que sube. Ten cuidado porque el tráfico viene de frente. Al pasar un gran puente (unos 200 metros más adelante) tendrás que hacer un giro de 180 grados a la izquierda para coger una pequeña carretera que baja en el sentido contrario. Baja y gira otra vez 180 a la derecha para enfilar la plataforma del puerto. Acelera fuerte hasta el final y procura no coger las rampas. Deja tu tóxica carga.
- **Segunda Carga.** Vuelve por la plataforma y sigue pegado a la derecha frenando para no saltar a la mediana, otra vez con tráfico en contra. En cuanto puedas gira a la derecha para salir a una rotonda. Hazla en sentido contrario hasta salir a una calle a la izquierda. Coge la segunda calle a la derecha y te encontrarás de frente al camión. Coge la carga que te pertenece y haz un giro de 180 grados para volver por la misma calle. Gira a la izquierda y la primera a la izquierda por una calle con palmeras. Sigue recto y no subas a la calle que va para arriba. En vez de eso bordéala por la izquierda y luego ve hacia la derecha. Siguiendo recto encontrarás a la derecha una gran puerta. Tienes que romperla para pasar a un parque. Sigue y gira a la derecha en cuanto puedas. Allí está el segundo cubo.

- Tercera Carga. Vuelve por la misma puerta que has roto y gira a la derecha hasta llegar casi al final. Tienes que meterte a la izquierda por una calle en la que hay un camión aparcado en la acera. Llega hasta girar a la izquierda y encontrar la autopista. Sigue por este camino hasta que te encuentres de frente al camión (después de la curva a la derecha que hace la autopista). No subas por la rampa de la izquierda y pásala. Cuando empiece la curva a la izquierda tienes que dar un giro a la izquierda de 90 grados. Allí esta el último cubo. Misión cumplida.



Misión 7: Robar el bastón de jade



Esta fase es como la número seis de las chicas pero al revés y con una parte a lo Destruction Derby al principio. Esta primera parte de destrucción masiva se compone de tres habitáculos seguidos en los que te tendrás que enfrentar a 3, 4 y 5 Yakuzas respectivamente. Cuando destruyas todos en cada habitación, se abrirá el paso a la siguiente. Puedes dejar que se destruyan solitos atacándote, pero es más divertido ponerse agresivos. Después de derrotar a los últimos se abrirá una pequeña habitación donde encontrarás el bastón de jade que te dará seis maletines (que funcionan como vidas de la misma manera que las cajas de TNT en la misión A-6). Sigiuiendo las flechas saldrás de las habitaciones y tendrás que enfrentarte al mismo laberinto que en A-6 pero al revés. Esta vez habrá que hacer sólo las partes tercera, segunda y primera (por este orden) y tendrás que hacer frente al reto del tiempo. Para más detalles, acude a la guía de esa misión. Al final, gira a la izquierda para completar la misión.

Misión 8: Espías en el espacio

La última misión de la historia de los espías más patosos de Hong Kong comienza con otra parte tipo Destruction Derby en la que ya estuvimos en el escenario A. Una vez destruidos los cuatro Yakuza, sigue las flechas rojas para salir del edificio. Al final de la rampa de salida (después de la escena cinemática) frena si no quieres salir disparado contra el techo.

Ahora tienes que robarles unas llaves a dos Yakuza en una persecución por las calles. Lo ideal es destruirles antes de llegar al centro de la ciudad, donde te esperan unos tanques (sí, tanques) que no te dejarán respirar con sus misiles y darán al traste con tu misión. Puedes coger al primero de los Yakuza según sales del aparcamiento. Irá por una calle primero a la izquierda y luego a la derecha y se chocará con el tráfico, así que ensáñate con él. Si has sido lo suficientemente rápido, te encontrarás al segundo coche de la mafia viniendo por una calle paralela. Tienes que salir a la izquierda e ir en su búsqueda sin dejarle marchar. Si consigues destruir a los dos entonces, estate atento al mini-mapa. Verás a la izquierda unos cuadrados morados: son los tanques. Intenta girar a la derecha antes de llegar a ellos para que no te pillen con sus misiles asesinos. Ve por una calle paralela a la que están los tanques y luego gira a la izquierda para volver al camino. Sólo tendrás que seguir el camino y sortear a los yakuza que salen a cortarte el rollo.

Tarde o temprano llegarás a la plataforma de lanzamiento de la nave en la que pretende escapar el jefe de los Yakuza. Has de esquivar a unos cuantos Mercedes negros que te esperan y entrar en la rampa por la flecha roja (está según entras a la derecha). Sube toda la rampa hasta el ascensor y pulsa Y para subir. Una vez arriba, acelera para chocarte con el transbordador y acabar la misión.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE



Un clásico de las plataformas estrena la consola de Xbox con todo el encanto de sus personajes principales, Munch y Abe, condenados a vagar sin descanso de plataforma en plataforma.

Oddworld: Munch's Oddysee

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
Teléfono: 902 197 198
Web: www.microsoft.com
Número de jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

VALORACIÓN

Gráficos	9
Sonido	8,5
Jugabilidad	9
TOTAL	8,8

Nivel 1: La cueva de la pasa

Ve hacia el interruptor de luz verde y úsalo para abrir la puerta. Pásala y explora la habitación para tener pistas de cómo controlar a Abe. Cuando tengas el montón de cosas, recolecta todos los pequeños arbustos spooce. Consigue 50 y abrirás la siguiente puerta. Abre la siguiente puerta y sal fuera para ir al siguiente nivel.



Nivel 2: Bosque de arbustos spooce

Coge la bola spooce y vete hasta la esquina derecha, pulsa la Y mientras miras a Mudokon para captar su atención. Camina hacia el círculo grande rojo cerca de la puerta y pulsa la B para hacer que Mudokon abra la puerta. Sigue el spooce colina abajo hacia la izquierda y abre el depósito. Haz que te sigan mientras continúas tras el spooce hasta el campo de minas. Pulsa X para que los Mudokons esperen ahí mientras atraviesas las minas y abres el pozo que te disparará hasta un



puente. Salta dentro y sigue el spooce hasta encontrar dos Mudokons. Ten pulsada la Y para que te sigan. Usa la B para que abran la puerta como hizo el primer Mudokon. Atraviesa la puerta y haz que el primer grupo de Mudokons te vuelva a seguir. Sigue las señales para ir junto al Pozo de Alta Presión hasta que consigas al tótem de vida donde puedes hacer revivir a los Mudokons muertos. Úsalo para conseguir otro Mudokon.



Capta la atención de todos y vuelve a los 6 círculos para hacerles que canten. Atraviesa el puente y pulsa la X para que todos ellos permanezcan quietos. Ponte detrás de ellos uno a uno y presiona la X para cogerlos, y luego vuelve a presionar la X para lanzarlos por encima de las rocas. Si matas a alguno vuelve al tótem de vida e inténtalo de nuevo. Capta su atención y haz que canten para que abran la puerta. Sigue el spooce y abre el depósito spooce.
Sigue a la derecha hasta que llegues al Mudokon atrapado. Haz que el grupo permanezca inmóvil, salta sobre las minas y cógelo, luego reúnelo con el resto del grupo y vuelve hacia atrás. Vete hacia la derecha de este área para encontrar al otro Mudokon atrapado y haz que te siga. Asegúrate de que tienes 65 spooce, vete hacia la señal y



sube la rampa hasta la cima de la colina. Abre el depósito spooce y deja los Mudokons en los Pozos de Alta Presión. Pulsa la B para abrir la verja y déjala pulsada para que los Mudokons te protejan del ataque. Haz que los Mudokons se queden ahí, luego avanza, bebe la pócima y salta sobre el muro.
Bébete el expreso todas las veces que te haga falta y corre hacia delante y hacia atrás evitando los Muts hasta que consigas 85 spooce; luego entra en el túnel.

Nivel 3: Experimentos con Fuzzles

Sube la rampa, vete hacia la izquierda y presiona la A frente a las cajas. Libéralos, vete hacia el otro lado de la habitación y haz lo mismo.
Luego pulsa B para dejarlos en el interior. Pulsa el interruptor rojo y vete hacia la salida. Presiona A mientras estás mirando a la bandada de pájaros para ayudar a los Fuzzle a escapar.
Abre el depósito spooce y bébete el Zas. Vete por la rampa hacia abajo y luego haz clic en el mando analógico de la derecha para matar a los enemigos.
Libera los Fuzzles y repite esta operación en las siguientes secciones. Puedes dejar que los Fuzzles ayuden, pero si quieres un Quarma perfecto tienes que dejarlos esperando o hacerlos a subir a los



pájaros para que puedan escapar. Coge los Fuzzles que queden hasta la próxima puerta y protégelos de los internos. Mátalos tan rápido como puedas para evitar que ellos maten a los Fuzzles. Cuando estén muertos, libera al resto y déjalos que escapen. Tira del interruptor, salta hacia abajo, coge el spooce y vete hacia la salida.

Nivel 4: Cuba de hidroponia



Este nivel es extremadamente simple. Coge todos los spooce y asegúrate de que los que están en la parte más alta del muro subiéndote con el cañón. Nada evitando los perros mientras sigues las bolas spooce hasta que logres 99, luego nada hasta el depósito spooce y métete en el túnel.

Nivel 5: Tanques de fluoruro



No toques las minas que hay en el agua o Munch podría morir. Nada siguiendo los arbustos spooce. Puedes conseguir más spooce en la próxima zona de minas. Luego salta sobre la plataforma, bébete el Zas, libera a los Fuzzle, ponlos en los pájaros y abre el depósito spooce. Salta sobre el cañón abierto y repite: ve en zigzag a través de las minas, coge spooce, bebe el Zas, esquiva a los internos, libera a los Fuzzle, agrúpalos y luego abre el próximo cañón. Con rapidez, salta sobre el muelle y pasa a la siguiente piscina. Salta con cuidado sobre las líneas de minas en el agua mientras coges todo el spooce hasta el muelle siguiente. Pon a salvo a los Fuzzle y abre el siguiente cañón. Salta dentro y sigue el spooce hasta que llegues al final (debes



tener 99); ten cuidado con los Sea-Muts. Una vez que llegas a la plataforma con las minas, salta sobre ella y nada hasta el depósito spooce. Después de que se abra, bebe el expreso y pulsa el interruptor. Corre en esta parte evitando las minas y a los internos hasta que llegues a la plataforma del portal. Salta en el cañón final y lee el periódico.

Nivel 6: Laboratorio de la Siesta

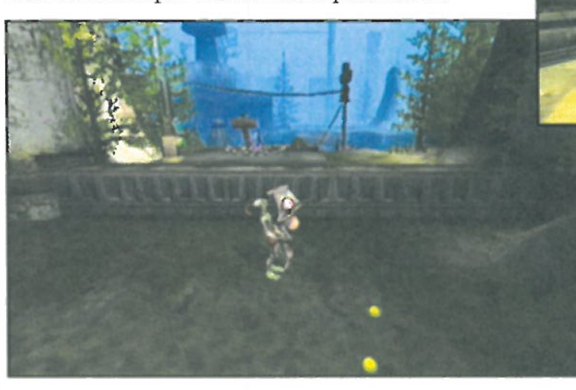


Nada a través del túnel y coge los spooce del agua y también los de las vigas, luego salta sobre las minas al primer puerto de control remoto. La adormidera es realmente divertida. Entra en las dos habitaciones siguientes. Libera a los Fuzzles, cambia el interruptor, sálvalos y escapa por la salida.



Nivel 7: Corrales Mudokon

Empiezas con Munch y Abe en el bosque. Coge los spooce y usa uno para abrir el depósito donde hay otros 5. Tendrás que ir cambiando de personaje según te convenga, y tendrán que cuidar el uno del otro. Sal y coge el spooce de al lado del chamán. Luego lleva a Munch hasta la plataforma, usa el globo de posesión de Abe y haz que el Slig muera. Tendrás que tirar a Munch por encima de la plataforma.



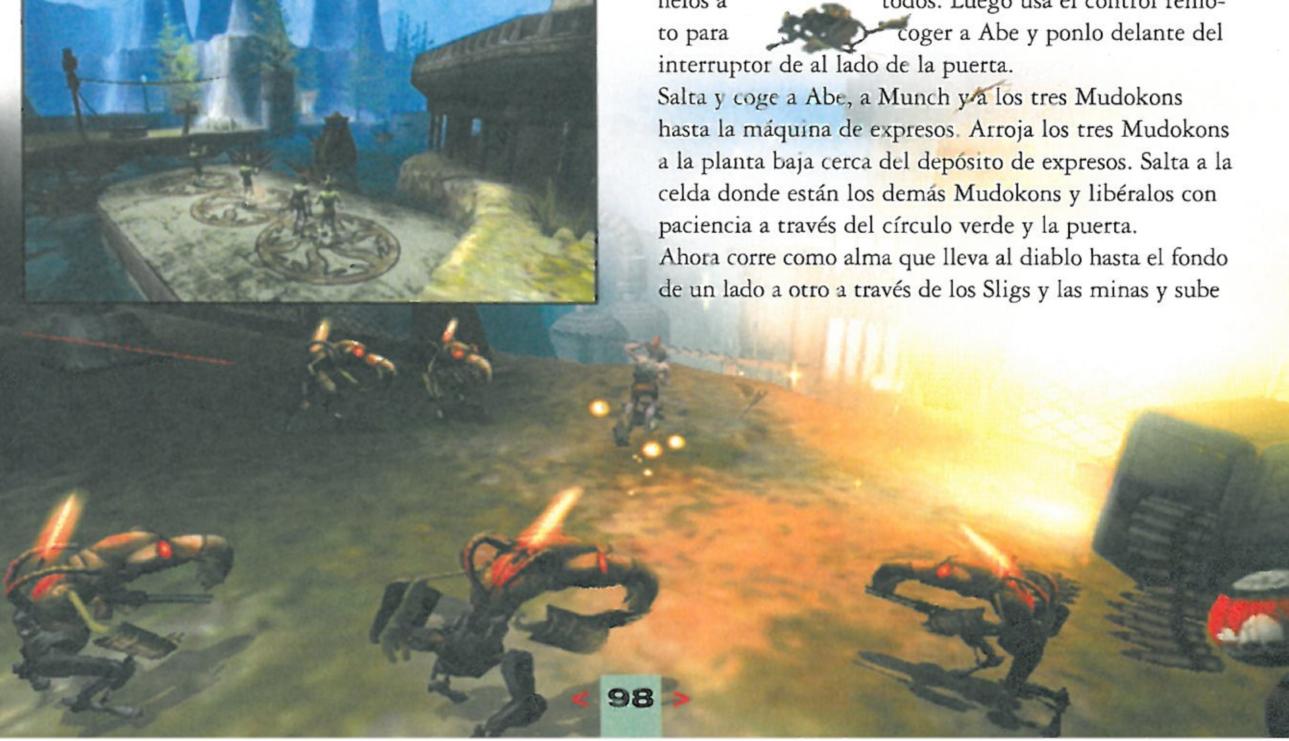
Cambia a Munch, mételo en el agua y nada hacia la derecha. Sigue el muro derecho, salta fuera del agua hacia la derecha y con rapidez abre las cuatro cajas con Fuzzles, de forma que se coman el Slig guardián. Sigue el muro derecho liberando a los Fuzzles. Una vez que has cogido a los 12 Fuzzles, haz que te esperen al lado del muelle y salta, bebe el Zas del otro lado del agua, mata a los dos Sligs de la plataforma con tu rayo y coge el spooce que hay por ahí. Nada hacia la derecha. Coge 60 spooce de la silla de ruedas para abrir un pasillo de modo que Abe pueda cruzar el agua.

Lleva a Abe a cada celda donde estaban los Fuzzles y coge los Mudokons de cada una. Tres deben cantar en el muelle para abrir un pozo de alta presión en el agua. Usa el control remoto para tirar bombas sobre los Sligs y el primer muro de TNT.

Si no liberaste a los Fuzzles, hazlo ahora. Con la grúa, agrupa a los Mudokons junto a Abe y Munch en la planta de arriba. Tras eliminar a los 5 Sligs de esta parte, lleva a tu grupo hasta la cima de la colina y déjalos esperando. Luego baja al lado izquierdo, tira del interruptor para liberar a dos Mudokons más y llévalos a la cima de la colina. Déjalos allí, ve hacia el lado derecho y salta en el cañón. Sigue por los bordes hasta que llegues hasta el último Mudokon, llévalos a la cima de la colina y pulsa el interruptor. Además, puedes hacer que los Mudokons puedan luchar contra los Sligs. Es una buena idea ayudarles en la tarea con las bolas spooce. Finalmente, úsalos para abrir el portal a Munch y Abe para acabar esta fase.

Nivel 8: Choza de Slog #1027

Cambia a Munch y usa el control remoto. Coge los 3 Slogs y los 2 Dogs en grúa uno a uno y déjalos enfrente del cubo de reciclado. Cuando el pánico se disipe, coge los dos Mundokons y ponlos lejos del cubo de reciclado. Luego llévate a Abe a la planta baja y cambia a Munch. Con la grúa lleva a Abe hasta la plataforma del Mudokon al que la grúa no alcanza. Déjale caer y reúnelos a todos. Luego usa el control remoto para coger a Abe y ponlo delante del interruptor de al lado de la puerta.
Salta y coge a Abe, a Munch y a los tres Mudokons hasta la máquina de expresos. Arroja los tres Mudokons a la planta baja cerca del depósito de expresos. Salta a la celda donde están los demás Mudokons y libéralos con paciencia a través del círculo verde y la puerta.
Ahora corre como alma que lleva al diablo hasta el fondo de un lado a otro a través de los Sligs y las minas y sube



la rampa hasta arriba para llegar a los seis interruptores. Cambia a Munch y llévalo por la plataforma de metal superior hasta el control remoto de la grúa. Coge bombas y arrójalas sobre los enemigos de la habitación.



Vuelve con Abe corriendo a toda pastilla hasta donde dejaste a los Mudokons y tráelos uno a uno corriendo hasta los interruptores. Corre tú solo entre las minas para matar a todos los enemigos que pueden perseguirte. Después, uno a uno, pasa a los Mudokons por el campo de minas. Así que una vez que tienes entre seis y nueve Mudokons haz que salten sobre los interruptores. Libera a los Mudokons, pon a Abe y Munch en los círculos y pasa al siguiente nivel.

Nivel 9: La fortaleza Mudokon

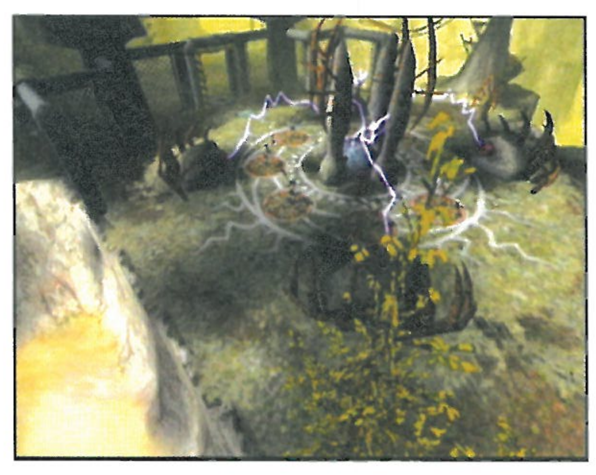
Coge los cuatro Mudokons del principio y corre hacia los Slogs de la izquierda con ellos. Sin parar, sigue avanzando con tus compañeros e irás pasando por debajo de unos Zaspers que flotan.



Si alguno se te muere, en el tótem de resurrección revívelo. Ve hacia la colina con los cuatro Mudokons y ponlos a trabajar dentro de la fortaleza junto al otro Mudokon que ya está allí. Luego, vete hacia las celdas que hay en el agua, ahora con Munch. Libera a los Fuzzles. Abre las celdas de los Mudokons guerreros y lleva a Munch hasta una de las puertas de la fortaleza. Con Abe corre hasta las celdas de los Mudokons y haz que uno mate al enemigo que te persigue. Ahora lleva a los dos Mudokons a la fortaleza. Hazles que canten para cerrar la puerta.

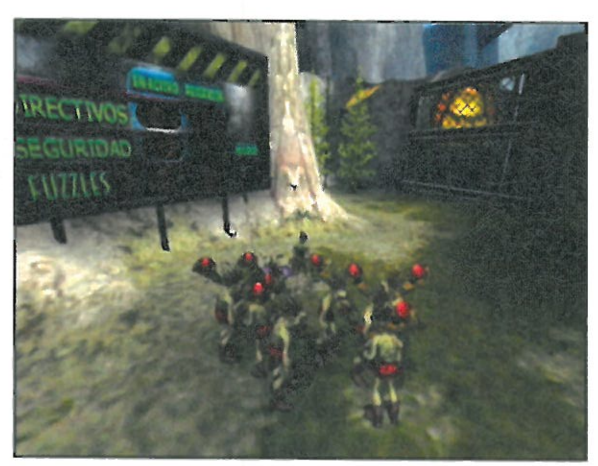


Sal de nuevo de la fortaleza y coge el Mudokon que no ha parado de vigilar la puerta. Llévalo a la fortaleza, junto al resto de Mudokons, y ve a la puerta de al lado de la rampa. Déjate caer por las paredes cerca de la rampa de bajada para recoger un total de 50 spooce. Ahora deberás ir con el Mudokon que tienes a la máquina de conversión a tomahawk, para tener un total de ocho guerreros. Haz que todos te sigan hasta la pantalla de puntuación y déjalos esperando. Salta dentro del cañón y sigue el puente marrón que cruza. Abre la puerta poniéndote en el círculo y haz que vengan los Mudokons y canten para restaurar el ambiente. Luego sácalos a la pantalla de puntuación y cambia a Munch. Si te queda alguno, deja a los Fuzzle dentro de la fortaleza. Cruza el pequeño puente de madera que hay a la izquierda de la pantalla de puntuación. Cruza rápido y sigue por el terreno de spooce mientras esquivas los disparos hasta el otro agua. Salta hacia el control remoto y mata a los dos Sligs de los pedestales.



Con Abe mata a los otro tres Sligs. Cambia otra vez a Munch, salta y pulsa los dos interruptores altos de la plataforma de las tuberías, además del otro de la rampa.

Ahora Mata con el spooce los Sligs que queden y si no te importa demasiado el Quarma usa los guerreros Mudokons y los Fuzzles. De todas formas, cuando aca-



bes libera a los Fuzzles en el portal de los pájaros y quédate con 3 Mudokons guerreros para la siguiente fase.

Nivel 10: Choza de Slog #2813

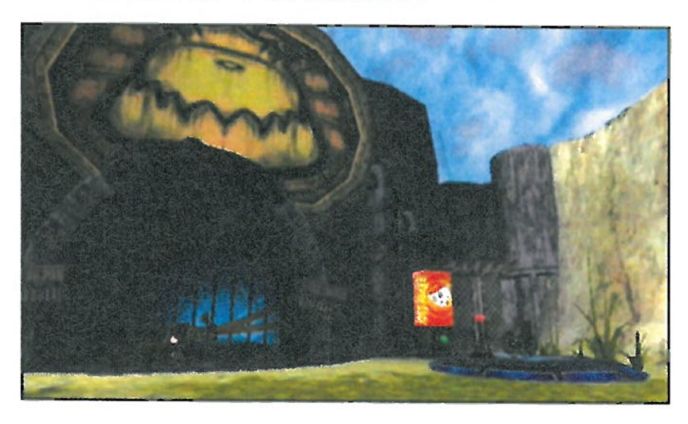
Haz crecer al menos unas 100 bolas spooce. Luego lleva a Abe a la derecha, mata al primer Slig del cañón y aprieta el interruptor para abrir la primera puerta. Luego salta dentro del foso de presión. Entonces puedes intentar saltar a la plataforma que está enfrente y cambiar de plataforma, o también puedes optar por cruzar los bordes del suelo corriendo entre las plataformas. Una vez cruzado, pulsa el interruptor para que se abra la siguiente puerta. Cambia a Munch. Usa los controles remotos, coge a todos los enemigos corriendo por el suelo y déjalos en el contenedor de reciclaje.





Cuando hayas terminado coge a Abe, pon a salvo a los tres Mudokons, y haz que te sigan a la siguiente habitación. Con Munch, recoge bebida y acaba con todos los Sligs de la izquierda. Una vez que lo hayas hecho, continúa con este personaje por el pasillo y encontrarás los mandos de la Adormidera.
Utilízala para acabar con los Sligs que se encuentran abajo. Coge los tres Mudokons con que empezaste la fase y los cuatro que están en el suelo de esta habitación, y llévalos dentro del cañón hacia la esquina de la derecha. Luego, mete a Munch y a Abe en el cañón y haz que los Mudokons tiren de todos los interruptores. Bebe las latas invisibles, luego ve por los Sligs del muro de la derecha, por su espalda, y tíralos de la plataforma. Luego mátalos con las minas. Coge los 4 Mudokons y llévalos hasta el final para meterlos en los pájaros y conseguir así un mejor Quarma. Luego cruza los portales para pasar a la siguiente fase.

Nivel 11: Cercado de Paramitas



Tienes dos objetivos: coger los 99 spooce y llevar a Munch y Abe hasta el final. Dispones de una silla de ruedas y un montón de expreso en la máquina. Pulsa el interruptor y haz que Abe se beba el expreso. Con Abe, pasa la puerta abierta y corre, cogiendo tanto spooce como te sea posible siguiendo el muro de la izquierda hasta el final, hasta que tengas 99 spooce. Ten mucho cuidado con los Hogs (cerdos) y con las minas.
Al volver a la entrada, cambia a Munch, bebe el expreso







y repite el proceso. Si tienes poco spooce, estás de suerte, porque hay unos arbustos spooce para recargar en un área de seguridad cerca del depósito spooce.
De todas formas, una vez que consigas el spooce, ponlo en el depósito spooce y pasa a la siguiente fase colocando a cada personaje en un círculo como hemos hecho en todos los niveles.

Nivel 12: Aldea de pastores de Meep

Coge los 25 Meep y lánzalos a su depósito con Abe. Ésta parece ser la forma más rápida, aunque también puedes usar a Munch en silla de ruedas. Después de que sus depósitos estén llenos de ovejas, podrás hablar con los Mudokons que hasta ahora te han ignorado.

Habla con ellos y llévalos a sus círculos. Pon a los Mudokons en los círculos y luego salta sobre la valla al área Meep. Escala la pequeña torre que está en medio de este área, coge el Mudokon y lánzalo al círculo. Hazles que canten para abrir la puerta y coge a toda la tropa. Ahora, ve al área Slog. Bebe algo de Zas, abre la siguiente puerta y usa a Munch, que cargado suficientemente de Zas será capaz de acabar con todos los cerdos.
Usando sólo a Abe, salta la barricada y quédate en el círculo. Lanza el spooce sobre el gran Vykker y hazle que muerda el polvo. Cuando pierda todo su dinero, algo empezará a cambiar para los Mudokon. Luego haz que Munch y Abe se queden el portal.

Nivel 13: Destilería en construcción

Recoge toda la cantidad que puedas de spooce y pon 30 en el depósito spooce. Corre con Munch en su silla de ruedas e intenta que te sigan tantos Slogs como puedas. Con rapidez, entra en uno de los espacios abiertos , sube la rampa hasta lugar seguro y tira del interruptor para atraparlos.

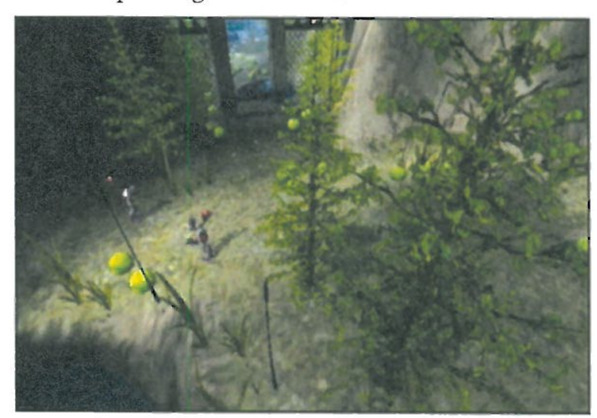


Salta a la acera de al lado y sal. Repite el proceso si es necesario y mete en el otro depósito a los Scrabs que no te siguieron la última vez. Manda a Abe al medio de la sección en el área abierta pero justo antes de cruzar el último puente mata a los tres Sligs de arriba.
Verás cómo el ambiente cambia por completo. Cuando veas el primer Slig, hipnotízalo para que explote. Una vez que los tres Mudokons estén abajo, lánzalos dentro del pozo, colócales en sus respectivos círculos y haz que canten.

Nivel 14: Campos de combustible

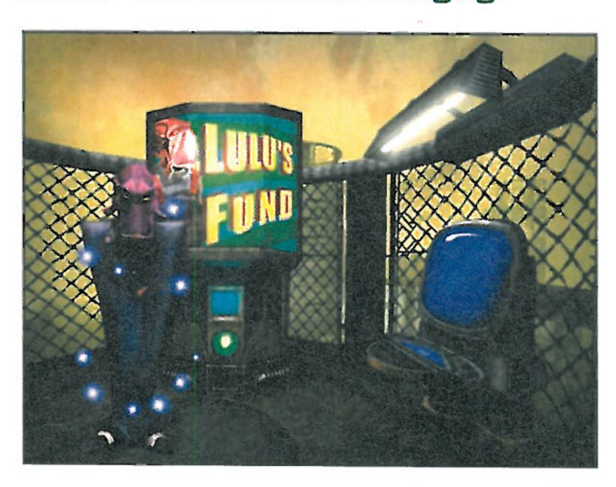
Lleva a Abe y a Munch hasta el agua. Bebe el Zas con Munch y ve hasta el puente. Salta y nada hasta que puedas cambiar a la silla de ruedas. Cambia a Abe y con cuidado salta a través de las plataformas hasta el puente.
Luego sigue el muro hasta que llegues a la puerta. Con pericia, puedes saltar hacia el agua y aterrizar en el otro lado de la verja. Pero si

no lo haces rápido puedes perder energía o incluso la vida. Salta sobre la verja hasta la sección donde está la silla de ruedas y ve a la derecha. Con cuidado, camina hacia la izquierda y luego salta a la siguiente plataforma, lanza a los Mudokons al spooce del medio y salta las minas para llegar al otro lado.



Salta hacia las otras plataformas donde están los Mudokons y llévalos hacia el centro del área spooce. Haz que esperen aquí, luego salta hasta la derecha y sigue el muro. Cuando salgas es una buena idea asegurar la zona. Lanza una bomba a ese campo y crúzalo antes de que revivan los enemigos. Luego corre bajo la plataforma, sube y coge energía.
Pulsa el interruptor de la plataforma y pon a todos los Mudokons sobre el tótem de la plataforma. Deberías tener 5 Mudokons Armados. Pero necesitas más. Déjalos al lado del tótem y vete hacia el puente donde estaban los dos primeros Mudokons y tráelos con cuidado hacia la plataforma donde está el tótem. Vuelve por el puente usando el grupo de Mudokons Armados para acabar con los Sligs.

Nivel 15: Motores Magog



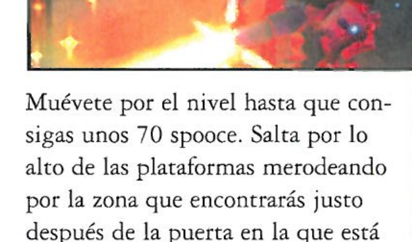
Lleva a Munch a través de la habitación hasta las tres máquinas expendedoras. Bebe Zas y Aguabounce y con rapidez vete a la siguiente habitación grande y salta sobre cada una de las seis plataformas usando las armas más potentes que puedas. Recárgalas cuando necesites más. Después, coge a Abe y salta hasta el techo del bloque de la plataforma y ve hacia la derecha.
Coge unos 5 spooce y luego vuelve hasta la cima de las plataformas otra vez. Convierte el spooce en una bola de posesión y lánzalo por el pasillo de la izquierda. Controla a uno de los Sligs para que liquide al otro y luego haz explotar al Slig que estás controlando. Coge 16 spooce más y vuelve a bajar a la plataforma del interruptor. Tira del él, luego lanza cuatro bolas spooce de posesión para matar a los Sligs.
Ve hacia la rampa donde estaban y con cuatro spooce en una bola de posesión, lánzala contra el gran arma de esta plataforma. Ahora, hazle que vaya hacia el puente, y cuando lo cruces, haz estallar el inmenso muro de TNT. Lanza una bomba al muro de minas para hacerlas estallar y corre con los Mudokons. Ponlos sobre los pájaros de rescate y luego pon a Abe justo para salir del portal. Escala la ladera, luego lanza una gran bola de posesión de diez spooce hacia el estúpido Vykker.

Nivel 16: Río Muerto

Corre hacia la máquina expendedora de vida. Tendrás que ir en varias ocasiones para tener fuerzas para coger dos Mudokons en el puente «roto». Después, colócalos en los círculos. También hay un Mudokon arriba de las escaleras de espiral. Usa a éste para abrir la puerta. Es una buena idea recoger unos 100 spooce en este área antes de seguir. Ve por el borde de la izquierda del precipicio y lleva a tus Mudokons hasta los Tomahawkers (necesitarás al menos 50 spooce). Ahora lleva a los cinco Tomahawkers y al Mudokon armado hasta el área de bombas. Déjalos aquí, pasa las minas y quédate sobre la plataforma de metal, pero sin pasarla. Toma posesión de uno de los Sligs de aquí y hazle que tire del interruptor para abrir el cañón.
Lanza a los Sligs sobre las minas del agua también con la posesión: no podrán resistirse. Asegúrate de que tienes 60 spooce antes de lanzar tu ejército de Mudokons sobre el cañón, junto a Munch. Lleva a todos a lo alto de la rampa y mejora los 6 Tomakawkers que tienes para obtener 7 Mudokons mejor armados. Tendrás que someter a los Sligs poppers dejando que los mudarchers hagan el trabajo. Activa el zapper con 30 unidades de spooce, luego deja a los Mudokons cerca del círculo de tormenta. Allí encontrarás a un Tomahawker.
Vuelve para convertirlo en un mudarcher y ahora tendrás 8. Haz que activen el círculo de tormenta para llenar el agua hasta arriba. Haz que Munch y Abe beban la poción de vida si es preciso. Después toma a Abe y vuelve al principio de la plataforma de madera donde estaban los Sligs. Continúa por ella hasta que puedas poseer al Slig que hay

al otro lado de los explosivos. Haz que dispare a la entrada donde están los explosivos y luego mátalo. Cambia a Munch. Regresa a la zona de agua, salta para sortear las minas acuáticas y dale al interruptor que hay en tierra a la izquierda. Salta, dale al siguiente interruptor y espera en la zona del final en el portal de salida. Cambia a Abe. Vuelve y consigue los 8 mudarchers, después llévalos a través del camino que ahora está abierto donde estaban los explosivos. Corre y deja atrás a los Slig poppers hasta la plataforma del portal de salida antes de que sea asesinado cualquier Mudokon. Recuerda tu quarma.

Nivel 17: La Tierra Sin Muds



Muévete por el nivel hasta que consigas unos 70 spooce. Salta por lo alto de las plataformas merodeando por la zona que encontrarás justo después de la puerta en la que está Munch. Pon a Munch en su silla de ruedas y usa a Abe para que se quede en el interruptor de la puerta para hacer pasar a Munch. Cuando lo haya hecho, vuelve a llevar a Abe a las plataformas saltando. Quédate en el interruptor con Abe, haz que pase Munch y da marcha atrás con Abe.

Camina hasta la sección próxima a la puerta en la que Munch espera. Haz que pase Munch y lleva de nuevo atrás a Abe. Haz que espere en la puerta siguiente, envía a Abe. Mata a estos Sligs con bombas y repite el mismo proceso una y otra vez: Abe en el interruptor, que pase Munch por la puerta, Abe arriba de nuevo. Como siguiente paso, controlaremos vez un Big Bro Slig. Con Abe en lo alto, tira una bola de spooce para hacerte con el control del Big Bro que custodia la última puerta. Lleva a Abe abajo, a Munch detrás y condúcelos hasta el expendedor de vida al otro lado. Manda a Munch al otro lado a través del agua y deposita todo su spooce en el depósito hasta completar 99. Haz lo mismo con Abe saltando con cuidado para sortear las minas en el puente. Envía a Munch al cañón de agua y haz que espere allí. Cambia a Abe. Quédate en la plataforma del interruptor junto a la rampa ascendente, presiona el interruptor. Luego, bébete el zumo de invisibilidad y salta al cañón que hay a la derecha del todo. Corre, saltando de plataforma en plataforma, tirando a los Sligs contra las bombas. Después, toma el control del Big Bro Slig y detona los explosivos. A continuación, dirígelo al final del camino y pulsa el interruptor. Cambia a Munch en la silla de ruedas. Sigue el muro a la derecha hasta que llegues al interruptor. Presiónalo. A continuación usa a Abe para golpear al último Big Bro Slig y cargarte al resto de molestos Sligs.

Una vez que está todo despejado, desde la máquina expendedora de zap hasta los portales de salida, dirige a Munch en su silla hasta lo alto de su mitad de portal de salida. Luego, lleva a Abe hasta la zona de la escalera y salta dentro del cañón. Dirígete la plataforma de salida.

Nivel 18: Sala de Calderas

Baja con Abe, después cambia a Munch y conecta el mando a distancia. Lanza algunas bombas a los Sligs que hay allí y usa a Abe. Llévalo hasta la plataforma del interruptor y presiónalo. Baja a Munch y utiliza a Abe para que evite las minas. Gira la esquina y deja a Munch cerca de los dos Scrubs. Haz que Munch beba el zumo de invisibilidad, luego corre hacia la escalera y usa el mando a distancia para tirar bombas sobre los Sligs. Utiliza a Abe para tirar bombas a los dos Sligs que duermen en esta plataforma. Baja al Scrub junto al resto y sigue bajando el camino. Puede que quieras llevar a los Scrubs lejos de las minas. Controla al Big Bro Slig armado de la esquina y revienta las dos cajas de explosivos, además de acabar con los dos Big Bro Sligs desarmados. Autodestrúyelo, luego manda a Abe hacia esa esquina, bébete el líquido y salta sobre el muro (primero necesitas 20 spooce, que puedes conseguir fácilmente liberando a los 13 Scrubs). Abre el cierre de spooce y sube la escalera. Quédate en la plataforma y posee al Glukkon. Vuelve atrás y quéda-

te en el portal de salida, en lo alto de la escalera con el salto. Sube a Munch.

Nivel 19: Fábrica Splinterz



Coge a Munch junto a Abe y llévalos a lo largo de la barandilla hasta que llegues a la puerta. Lanza a Munch contra el interruptor de la puerta y luego pasa con Abe. Abe se queda en el interruptor al otro lado de la puerta y cruce Munch. Haz que Abe se quede en el siguiente interruptor, cambia a Munch y bebe el zap. Cuando los dos que ves se hayan ido, quédate en el interruptor, luego haz que pase Abe, coge a Munch y que tire las bombas. Salta por encima con Abe y sigue hasta un corte en el camino. Coge a Munch y haz que cruce, luego salta con Abe.

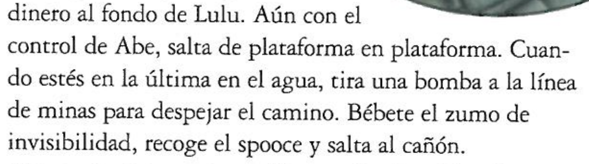
Esquiva con Munch las minas, luego cruza a saltos con Abe y alcanza el interruptor de la puerta. Corre con Abe y recoge el spooce. Baja la escalera, y con el poder del spooce manda una bola al Big Bro Slig de tu derecha. Ve hasta debajo del marcador y bebe el Blitz Packer para conseguirle un arma. Ahora baja. Si mueres, presiona con Munch el interruptor de llamada de seguridad, luego repite apoderándote del Big Bro Slig hasta que todos los Sligs estén muertos. Autodestruye al Big Bro y corre recogiendo a todos los Scrubs.

Vuelve hasta donde está la plataforma del Big Bro y haz que el Mudokon apriete el interruptor. Déjate caer con Munch para unirte al grupo. Antes de entrar, lanza una bola de spooce y controla uno de los Slig que duermen. Dispara al otro, luego autodestrúyelo. Entra y libera al grupo de Scrubs. Después lleva a Abe a lo alto de la escalera, bebe el zumo y salta hasta el camino que lleva a la oficina del consejero delegado. Sortea las minas y cuando llegues a la esquina envía abajo una bola de spooce de mediano tamaño y apodérate del Big Bro. Utiliza la máquina de voz y aprieta el botón.

Atraviesa la puerta y pulsa el interruptor. Eliminado a los enemigos, autodestrúyelo y baja las escaleras. Salta en las zonas con bombas trampa y pon a salvo a los Scrubs. Cuando los hayas liberado, sube las escaleras, entra con Abe por la puerta sin ser visto y salta sobre el interruptor de la puerta. Una vez en el interruptor, lanza una bola de spooce a la oficina del consejero delegado. Haz que dé 400.000 $$$ al fondo Lulu y regresa con Munch. Como te faltará uno de los Scrubs, bebe algo de zumo para saltar. Vuelve a la esquina más alejada a la izquierda donde hay tres cajas explosivas. Hay una esquina sobre la que puedes saltar. Hazlo, consigue al Scrub y libéralo.

Nivel 20: Fila Reservada

Usa a Abe y salta hasta la plataforma circular y a la superficie principal. Cambia a Munch y salta al agua. Brinca hasta la plataforma circular y sigue el camino. Salta hasta la superficie principal y abre el cierre de spooce. Bébete el zap con Munch, luego brinca dentro del cañón. Quédate en el interruptor con Munch, cambia a Abe y alcanza la siguiente plataforma. Hazte con el glukkon y haz que dé dinero al fondo de Lulu. Aún con el control de Abe, salta de plataforma en plataforma. Cuando estés en la última en el agua, tira una bomba a la línea de minas para despejar el camino. Bébete el zumo de invisibilidad, recoge el spooce y salta al cañón.



Hay cuatro interruptores. Lleva nadando a Munch a esta zona para que se quede en medio. Después corre con Abe y sigue cambiando adelante y atrás, con Munch para los interruptores. Quédate en el interruptor de la puerta y haz que el glukkon entregue el moolah. Cruza corriendo el pequeño puente y llega hasta el cañón. Quédate detrás del tanque número 3, envía bolas de spooce a la esquina y haz que los Sligs se lancen al agua.



A continuación, lleva hasta allí a Munch para que se quede en el interruptor de la puerta. Corre con Abe, salta al cañón, quédate en el interruptor y consigue más dinero. Sigue hasta el borde del precipicio y coge todo el spooce. Coge a Munch. Salta sobre el tanque número 4 y bebe el zap. Sigue la barandilla, pulsa el interruptor y quédate en el interruptor de la puerta. Cambia a Abe y luego salta al cañón. Camina hasta el interruptor y púlsalo. Salta hasta la orilla y lo conseguirás. Corre, salta a la caja y luego sobre el muro. Lleva a los mudarchers a la rampa. Salta a la plataforma de la izquierda y pulsa el interruptor. Baja, luego lleva allí a Munch para que se una al grupo.
Pon a Munch en la silla de ruedas, cambia a Abe y haz que el grupo espere allí. Salta al tanque número 5. Una vez en lo alto, quédate en el interruptor y consigue más dinero para Lulu. Baja y haz que Munch beba zap. Cuando esté despejado, haz que pase el grupo y dirígete al tanque número 6. Parte esta última cabeza, baja y únete al grupo. Para a medio camino de la rampa y haz que Munch apriete el interruptor a la izquierda. Deja a salvo a los Mudokons y corre a los portales de salida rápidamente.

Nivel 21: Los Cercados de Scrubs de Combustible Flub

Corre al interruptor de la puerta con Abe, pasa con Munch y baja de un salto al foso. Atraviesa a nado el pasaje de la puerta y salta a la plataforma a la derecha. Pulsa el interruptor. Salta al cañón abierto con Munch. Cruza hasta el otro lado. Quédate bajo la luz azul. Manda una bola de spooce mediana a la esquina y haz que el Slig active el cierre de voz. Manda unos cuantos lazers a las cajas explosivas y sigue disparando a los Sligs. Con el control del Slig, gira la esquina hacia los otros dos y dispárales en el agua.
Dispara a los Sligs de los pedestales, mata al que controlas, baja a la izquierda y libera al Scrubb que hay aquí. Sube la escalera y pulsa el interruptor a la derecha. Esto da acceso a Munch, pero no puede bajar por-





que hay demasiadas minas. Con Abe, libera a los otros Mudokons y camina hasta la última escalera. Tira una spooce contra el Slig, úsalo para apretar el interruptor del agua y mátalo. Ahora nada con Munch y pulsa el interruptor rojo en el agua. Bebe el zap, dirígete a la entrada y elimina a los tres stooges.
Retrocede y bebe el zumo de vida con Abe y Munch. Atraviesa saltando todas las plataformas con Abe. Salta hasta el gran círculo de la plataforma de spooce. Salta a la derecha y libera a los Scrubs. Brinca a la izquierda, escóndete tras el muro, envía tres bolas de spooce por la fila de Mudokons y salva al último Slig. Con él, camina hacia la plataforma de spooce y déjalo caer por la máquina de zap. Cuando sólo quede un Big Bro, elimínalo. Luego, manda a este Slig al agua. Manda allá a Abe y ve al pasaje detrás de la plataforma circular de spooce para dar al interruptor. Baja con el resto de los Mudokons y quédate en el interruptor de la puerta. Coge a Munch, llévale allí, libera a todos los fuzzles y llévale abajo. Luego, haz que Munch se quede en el interruptor. Llévate a los Mudokons con Abe para rescatarlos y quédate en el portal de salida.

Nivel 22: La Oficina Ejecutiva de Flubco

Salta al otro lado de la habitación y brinca a lo alto de la plataforma y sobre el muro. Bebe el expresso y baja el camino, y salta al siguiente trecho del camino para ahorrar tiempo. No pares hasta que no alcances el final del camino y dejen de disparar. Coge el spooce y parapétate detrás del muro para cubrirte. Manda una bola de spooce para controlar a uno de los Big Bros. Mata a los otros dos y autodestrúyelo. Pulsa el interruptor en el otro muro. Nada con Munch por debajo del camino y llega hasta donde está Abe. Abajo, recárgate en todas las máquinas expendedoras y ve tirando a los Big Bros de sus plataformas.
Luego, lleva a Abe de vuelta al principio. Baja el camino con los seis Mudokons. Cuando llegues al vendedor de vida, haz que esperen allí los Mudokons y sigue hasta que alcances el triángulo verde. Salta allí. Coge al Mudokon, vuelve y ponle a salvo. Vuelve y bebe el zumo, salta a la siguiente plataforma. Coge a esos dos Mudokons, sal del círculo y tíralos apuntando al otro círculo. Salta a la otra

plataforma y pon a salvo a los dos Mudokons del mismo modo. Ahora baja de un salto a la primera plataforma roja, únete a los Mudokons y hazte con los seis que se quedaron junto al vendedor de vida. Hay otros dos junto a la siguiente plataforma roja y el último poco después. Corre hasta el final del camino donde también debería de estar Munch. Presiona los seis interruptores y libéralos. Ahora entra en esta habitación con Abe y salta sobre el sofá, a la columna, sobre la plataforma de la entrada y al camino del techo. Corre, quédate en el interruptor y convierte a este glokstar en un ser sin hogar. Vuelve fuera, coge a Munch y recorre de vuelta todo el camino hasta el principio del nivel, donde sigues adelante.

Nivel 23: El Muelle de Carga

Baja un poco y libera a dos Mudokons. Sal por la puerta a la derecha y espera a que vengan los vykkers. Salta sobre la entrada y ve a la segunda escalera. Escálala y camina hasta el borde de la plataforma. Gira y salta sobre la brecha. Bébete el zumo de invisibilidad, luego bota, corre hasta la esquina más alejada a la izquierda y espera junto a la puerta cerrada. Cambia a Munch. Muévete a la derecha y salta al agua. Nada hasta la escalera, sube y déjate caer. Muévete hasta la otra escalera y sube hasta la brecha que saltaste con Abe, aunque tienes que caer al agua. Baja el corredor y nada a la derecha.
Hay un interno en el otro muro. Libera a los fuzzles, después quédate en el interruptor de la puerta en el camino, donde estaba el interno. Abe debería estar esperando allí. Con ambos, vuelve a la plataforma del vykker y cambia rápidamente entre los dos para pulsar los interruptores muy rápido. En esta habitación hay un Scrub arriba. Usa el zumo para saltar. Un último Scrub. Bebe el zumo, luego sal por la puerta a la izquierda del expendedor de zumo. Corre hasta el final de la plataforma, salta, tira al Scrub y libéralo.
Para sacar las cajas de huevos, vuelve a la habitación con el zumo de invisibilidad. Salta al cañón y sigue el camino, saltando sobre la brecha. Corre por el camino saltando con cuidado, luego salta a la isla de en medio con las cajas. Cambia a Munch. Bebe algo de líquido y salta al interruptor de la puerta. Sigue el mismo camino que Munch. Deberías conseguirlo con el líquido para saltar. Salta y hazte con el mando a distancia. Con suavidad deja caer cada las 22 cajas en el medio del círculo de la bahía.

Recuerda las cuatro de la plataforma más lejos a la derecha. Cuando las tengas todas, coge a Abe y suéltale en la plataforma del ojo de buey. Corre hasta la salida con los dos y ya estáis todos.

Nivel 24: Almacenaje de Huevos de Mano de Obra

Bebe con Abe el expresso facilitado aquí al principio y corre hasta que hayas atravesado la entrada y llegues a dos expendedoras. Bebe las latas de expresso y de invisibilidad, luego agazápate bajo la entrada y salta la escalera. Sigue hasta las bombas. Cuando los diez vykkers hayan desaparecido, tira las nueve cajas de huevos a la rampa de carga. Lleva a los cuatro Mudokons de abajo al centro de la habitación, luego cambia a Munch. Llévale a donde está Abe y gira a la derecha. Párate en la máquina de vida. Ve a la esquina a la derecha, bébete el zap y siéntate. Ve a recargar vida y zap y vuelve a donde estaban los vykkers. Cambia a Abe y baja con los cuatro Mudokons. Allí hay seis interruptores, pero sólo cuatro Mudokons. Entra en la habitación principal con Abe y luego contrólalo con el mando a distancia y ponlo en las plataformas elevadas en las que estaban los vykkers. Baja a los Mudokons de ambas plataformas y deberías tener 14 Mudokons y 12 fuzzles junto a los seis interruptores. Aprieta los interruptores y envía abajo sólo a Munch. Conéctate al mando a distancia y carga las 27 cajas en la rampa. Cuando estén dentro, coloca a Abe en lo alto del interruptor. Bebe zap con Munch y luego usa el interruptor con Abe, después vuelve con Munch y elimina al sigiloso vykker agazapado.

Nivel 25: Las Habitaciones de los Vykkers

Baja y habla con el chamán, y luego ve a recoger el spooce que hay a lo largo del camino. Ve por el lado izquierdo de la habitación y hazte con un vykker. Ve a la máquina expendedora a la derecha para conseguir cuchillos dobles. Al final del camino hay una pistola snuzi. Ve a agarrar los diez Mudokons y spooce extra. Reúnelos, baja a tu equipo a los interruptores y abre la puerta. Abre el siguiente conjunto de interruptores y elimina a todos los de la jaula con spooce. Entra y pulsa el interruptor rojo. Sal de la jaula y sube la escalera trasera. Pulsa el interruptor que hay al final y empieza a tirar las 17 cajas de huevos en la rampa de carga. Cuando todas estén cargadas, reúne a tu grupo de Mudokons y ve hasta la mitad de la jaula.

Munch's Freedom Fuzzles

Amped Freestyle Snowboarding

360 grados de libertad

Amped es el clásico juego deportivo de snowboard en el que el reto consiste en hacer las piruetas más arriesgadas con el objetivo de conseguir la mayor cantidad de puntos posibles y así desbloquear más circuitos y más posibilidades.

Amped
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo 2002
Fabricante: Microsoft Games
Distribuidor: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/amped
Número de jugadores: 1 a 4
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	9
Sonido	9
Jugabilidad	8
TOTAL	8,6







¿A qué ya te suena este argumento? La verdad es que la temática de Amped no es precisamente original y el juego, en líneas generales, ofrece más de lo mismo de siempre. Carreras vertiginosas a lo largo de una pista de descenso con multitud de obstáculos en los que realizar toda una suerte de piruetas y equilibrios con la tabla de snowboard. Barandillas, bancos, mesas, bordillos, rampas, half-pipes, raíles, troncos, montículos de nieve e incluso tejados de casas cubiertas de nieve son los elementos que podemos utilizar para impulsarnos y realizar las acrobacias más imposibles. Y es así como Amped destaca, ofreciendo una tremenda jugabilidad y numerosas opciones de juego.

Sin duda, los gráficos del entorno y el movimiento son las dos espectacularidades de este título de Microsoft, en el que se nota la mano del diseñador del denostado Rainbow Six, Carl Schnurr, a la cabeza de la división de Microsoft «Salt Lake City Games». Un ambiente que te hará sentir el frío en tu cuerpo y una total libertad de movimientos de los personajes a los que han conseguido imbuir un estilo personal. A lo largo de los descensos será posible seguir el camino marcado y desarrollar nuestras habilidades sobre los obstáculos que se nos presenten. Pero también podremos disfrutar de la opción de salirnos de la pista y lanzarnos a través del bosque, esquivando árboles, piedras y matorrales. Así coseguiremos que ninguna carrera sea igual a otra.

Di «patata»

A la hora de avanzar por las pistas realizando todo tipo de piruetas, una de las posibilidades más interesantes es sencillamente dar un paseo alrededor de las pistas buscando a los fotógrafos que en la competición inmortalizarán

Trucos

En la opción «Códigos secretos» del menú principal es posible teclear las siguientes palabras para los distintos trucos. ¡Ojo! Distingue entre mayúsculas y minúsculas. Un sonido te confirmará que el *cheat* ha sido tecleado correctamente. Y, además, te advertimos de que una vez activado un truco no será posible guardar la partida que realices con él. Tendrás que apagar y volver a encender para poder guardar.

Habilitar Raven: RidinwRaven
Supervelocidad: ZiPster
Desbloquear niveles: GimmeGimme
Desactivar colisiones con los árboles: buzzsaW
Saltos perfectos: StickiT
Jugar como Stezzy: ChillinwSteezy
Supervueltas: WhirleyGig
Supersaltos: MegaLeg

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

nuestros saltos o buscar al público que aplaudirá nuestras acrobacias. Además, si conseguimos que los espectadores se levanten de sus butacas pasaremos a formar parte del grupo privilegiado de esquiadores. Así, cuando nos acercamos a un montículo o rampa y nos disponemos a realizar la acrobacia veremos cómo alrededor de nuestro personaje se sitúa el objetivo de una cámara. De este modo es como nuestra acrobacia, de resultar exitosa, quedará inmortalizada en una espectacular instantánea o incluso pasará a formar parte de los contenidos de algún medio de comunicación especializado.

Las pistas son reales

Las pistas de descenso que ya figuran abiertas a la hora de estrenar el juego son fieles reproducciones de sus homónimas en el mundo real. Así, podremos descender por Brighton en Utah, Stratton en Vermont y Snow Summit en California, deleitándonos con todo lujo de detalles. Hay que tener en cuenta que el realismo, tanto de forma como de fondo, es muy importante en este tipo de título deportivo. Los aficionados a este tipo de deporte son muy exigentes en la calidad y las dosis de realismo y Amped consigue satisfacerlas sobradamente.



Muchas posibilidades

Esta maravilla de juego de acrobacias sobre la nieve ofrece un amplio abanico de posibilidades de juego. El menú principal nos permite acceder al modo profesional de carrera, desde donde es posible avanzar a lo largo de un campeonato por todas las pistas de nieve. Así, podemos ir guardando nuestra evolución para continuar con ella más adelante. Seguidamente, dentro de este modo, podemos escoger distintos niveles y ropa para nuestro jugador, entre chaquetas, pantalones, gorras y gafas. En el mismo menú también podemos escoger su equipo técnico, entre tablas, botas y fijaciones, y podemos deleitarnos revisando nuestro álbum de los momentos más espectaculares de nuestras competiciones, tanto en formato de vídeo como en fotografías. Lo más original de este modo de carrera es que a medida que avanzamos por los distinos niveles iremos adquiriendo mayor fama entre los profesionales del snowboarding, apareciendo en medios de comunicación y consiguiendo contratos de publicidad, dinero y éxito.

Muchas posibilidades en un juego sencillo y atractivo que será difícil de superar en otras plataformas



También tenemos la posibilidad de iniciar una carrera rápida desde el menú principal. En ella podemos elegir el personaje que más nos apetezca y la pista por la que queremos deslizarnos.

Las opciones de multijugador permiten desarrollar distintos modos de carrera. Desde una sencilla carrera por puntos en el que el jugador que obtenga mayor cantidad de los mismo será el ganador, hasta una elaborada competición que hará a quien realice la acrobacia más aplaudida el ganador de las medallas, pasando por carreras de seguimiento y por tiempo. Carreras, eso sí, por turnos y no a pantalla partida, sistema que le resta mucha emoción, aunque no competitividad.

Sin duda uno de los elementos que más sorprenden de Amped y que hacen que destaque sobre títulos similares, como Tony Hawk Pro Scater 3, es su banda sonora. El juego ofrece más de 150 títulos musicales de grupos independientes de Hip Hop, Punk, Rock, Techno y Funk, todos ellos grupos reales.

Una pequeña ayuda

A continuación te desarrollamos una serie de pistas y truquillos que podrás utilizar para conseguir exprimir al máximo las posibilidades de este juego «namberguan».

Obtener muchos puntos: En la pista de Stratton escoge el recorrido American Express. Ve por el lado izquierdo, pasa detrás del muñeco de nieve y ve hacia el próximo salto. Apunta directamente hacia el poste que soporta la telesilla. Da una especie de rodeo o algo similar para colarte en ella. Si lo haces bien deberías caerte y quedarte pegado a la parte amarilla del poste. Realiza un agarre mientras estés pegado y conseguirás tantos puntos como quieras mientras permanezcas en esa posición. Cuando te canses de acumular puntos, despégate de lo amarillo saltando, girando y meneándote mucho. Este truco funciona muy bien para obtener muchos puntos y además no cuenta como trampa.

¿Qué ocurre si consigues los 8 muñecos de nieve en un nivel?: No ocurre gran cosa y esto es un tanto decepcionante. Cuando consigues los 8 muñecos de nieve en un nivel lo único que sucede es que avanzas un puesto en el ranking mundial de snowboarders. Eso es todo. Se necesita mucho tiempo para encontrar los 8 muñecos y no vale la pena la recompensa.

Descender por los cables del telesilla: En el primer nivel escoge el descenso Majestic para jugar. Comienza el descenso y ve todo recto hasta las dos rampas paralelas que se sitúan delante de ti. Entonces salta inclinándote un poquito hacia la derecha. Si lo haces con el suficiente impulso, podrás aterrizar en los cables del telesilla y descenderás durante un buen rato obteniendo muchos puntos por ello. En otros niveles también podrás repetir este truco.

Lo mejor: Es un juego que gráficamente ofrece unos ambientes dignos de detener el reloj y apreciar detenidamente todo el entorno.

Lo peor: Aunque el modo multijugador ofrece muchas posibilidades, no poder disfrutar de un modo a pantalla partida le resta un puntito.

Arctic Thunder

Motores y cerebro congelados

Midway sabe hacer juegos de carreras y con este título se ha lucido de nuevo. Carreras trepidantes por la nieve y sobredosis de acción. Todo en Arctic Thunder hace que nuestro esqueleto, en lugar de congelarse, hierva, aunque sin mover el cerebro.

Después de presentar hace ya tres años su título Hydro Thunder para la denostada DreamCast, Midway vuelve a pujar fuerte por este género mezcla de carreras trepidantes y combates agresivos. Aunque las carreras por el agua no tuvieron mucho éxito, Arctic Thunder parece que sí puede convertirse en un título popular. No todos los juegos tienen por qué ser de pensar y planificar una estrategia. Y Arctic Thunder es un buen ejemplo de ello. Un juego de acción que no requerirá mayor uso intelectual que el de conseguir mover los dedos sobre el mando de la Xbox y fijar los ojos en la pantalla.

En un principio, toda la interfaz de Arctic Thunder no resulta muy original. De un sencillo menú de opciones pasamos a la acción, eligiendo el modo de carrera que queremos desarrollar entre sencilla, por puntos, enfrentamiento o arcade. Pero hay que reconocer que las posibilidades en cada una de ellas son más o menos las mismas, lo único que varía es el estilo de carrera. Después elegimos el número y tipo de jugadores y el circuito en el que queremos demostrar nuestras habilidades. Circuitos, por cierto, que recuerdan muy mucho a los que ya vimos en el poco reconocido título de LucasArts, StarWars Episodio I: Racer.





Tendremos la posibilidad de ir adquiriendo y desbloqueando tanto personajes y vehículos como circuitos a medida que avancemos en el juego. Así, los escasos personajes y niveles que se ofrecen al estrenar el juego se van convirtiendo paulatinamente en una hermosa colección de posibilidades, a cual más difícil y arriesgada. Aunque la normalidad es lo imperante en esta interfaz, sin embargo sí destaca la impecable calidad de los gráficos en tres dimensiones de los menús que permite reproducir la nueva consola de Microsoft. Una interfaz que se mueve con gracia, mediante *travellings* y movimientos de cámara.

Ya en la carrera esta característica se valora de manera exponencial, mejorando mucho el título con respecto a su versión para PlayStation 2, bastante más mediocre. El juego en Xbox resulta sencillamente mejor, con gráficos y texturas más definidas y limpias y efectos de iluminación y particulas más elaborados. Aunque los escenarios siguen dejando mucho que desear y no aprovechan toda la potencia de la caja de Microsoft. Aun así, los que seais algo propensos al nerviosismo tenéis que tener mucho cuidado con este título. Es acción cien por cien, aunque un tanto repetitiva. Lo que en un principio parace ser una sencilla carrera se convierte en una batalla sin límites, donde todo vale y donde llegar el primero es lo más importante. Aquí no existe aquello de «lo importante es participar»; aquí, lo único que importa es ganar a cualquier precio



Arctic Thunder

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Primavera 2002
Fabricante: Midway
Distribuidor: Virgin
Web: www.arcticthunder.midway.com
Número de jugadores: 1 a 4
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	7
Sonido	7
Jugabilidad	7
TOTAL	7



pasando por encima de quien haga falta. En este caso, frustrando la carrera a todos los demás parcticipantes.
Las posibilidades parecen muchas en las primeras carreras, pero a medida que avanzamos nos damos cuenta de que le juego se repite una y otra vez. Comienza la carrera y nuestro objetivo es colocarnos en la mejor de las posiciones. Acelerador a tope y nervios de acero, por que las velocidades que alcanzamos nos permiten planificar más bien muy poquito. Las carreras son acción y, sobre todo, improvisación.



Trucos

Las siguientes combinaciones de teclas tienen que ser introducidas en el menú de selección de modo de carrera:

Bolas de nieve atómicas: X, X, X, Blanco, Y, Start
Aceleración: Y, Negro, Negro, Y, R, Start
Modo clon: Blanco, L, L, Y, Blanco, Y, Start
Ganchos: Y, Y, L, Y, Y, Blanco, Start
Invisibilidad: X, Y, X, R, Y, Y, Start
No Catch Up: Y, X, Y, Y, X, Start
Correr solo: X, X, Y, Y, Blanco, Negro, Start
Poderes aleatorios: Negro, R, X, Y, Blanco, R, Start
Inquieto: Negro, R, L, Blanco, X, Start
Minas: Y, Y, Negro, R, Start
Súper turbo: Y, Blanco, X, R, X, L, Start



En Arctic Thunder viviremos carreras a gran velocidad con el objetivo de llegar primeros a cualquier precio



Aparte de poder emprenderla a puñetazos contra los oponentes cuando nos acercamos a ellos, una serie de «poderes» ubicados a lo largo de todo el circuito nos permiten ir atacando a los contrincantes de distinas formas.
Sin duda, Arctic Thunder no es un juego ambicioso y se queda bastante corto para lo que Xbox nos puede ofrecer. Pero como las buenas y grandes películas de Hollywood, Arctic Thunder es pura diversión, que empieza tan rápido como se acaba. Siguiendo con la misma comparación cinematográfica, este título resulta un juego «de palomitas». Si andas buscando un juego *plug, play and forget* («enchufar, jugar y olvidar»), te recomendamos Arctic Thunder. Pero si quieres exprimir tu nueva y reluciente consola, eso ya es harina de otro costal.

Los poderes

A lo largo de las carreras de Arctic Thunder podemos ir cogiendo poderes que nos permitirán atacar a los contrarios de muy diversas formas. Aunque estos poderes son «los mismos de siempre», resultan totalmente necesarios para conseguir terminar la carrera. Podemos hacer estallar al contrario mediante el uso de misiles, minas y bombas atómicas de nieve, lanzarles al suelo a puñetazos, patadas o con un gancho, o simplemente adelantarlos a gran velocidad gracias al *boost*. Aparte de los poderes de ataque, también existen otros de defensa, como el escudo o los propios puñetazos y patadas. Y, por supuesto, hay un «superpoder» capaz de aniquilar todo lo que nos rodea.

Personajes y escenarios

Las posibilidades de trucos y poderes son distintas en función del personaje escogido. Cada uno de los personajes puede utilizar diferentes movimientos que serán únicos para cada uno de ellos, otorgándoles trucos que les permitirán ir más rápido o atacar de distinta manera a los contrincantes. Al final de cada rampa podremos encontrarnos con trucos especiales que incrementarán las destrezas de cada personaje y que diseminarán por todo el circuito mayor cantidad de poderes.
Para disfrutar de lo lindo el juego, los distintos niveles y escenarios de Arctic Thunder ofrecen muchas posibilidades. Así, es posible que nos movamos por innumerables caminos sin perder el norte. Hay circuitos realmente complicados por los que tendremos que superar múltiples obstáculos en caminos fuera de pista. La pena es que nuestro exceso de velocidad nos impedirá disfrutar de sus enormes extensiones.

Lo mejor: El notable entorno gráfico, la tremenda velocidad a la que todo transcurre y la acción cien por cien dinámica.

Lo peor: La reiteración y la falta de trucos especiales. ¿Por qué no podemos correr con un oso panda como en el 1080 Snowboarding de N64?

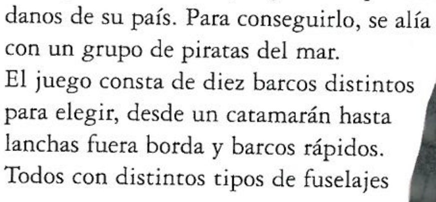
Blood Wake

Capitanes intrépidos

Un juego de acción y combates marinos cuyas misiones tendrán todas un doble objetivo: cumplir con una orden muy concreta de ataque o defensa y siempre aniquilar a todo lo que se mueva.



Blood Wake es un juego de acción y combate de vehículos marítimos en donde lo importante es pensar poco y actuar mucho. Aunque en un principio parece tratarse de un juego que sólo consiste en disparar y conseguir cumplir los objetivos de cada misión, esconde un argumento de fondo. La idea que se les ha ocurrido a los desarrolladores, Stormfront Studios, tampoco es que pueda llamarse precisamente una historia original y diferente. El juego avanza a través de las peripecias de un militar de la marina que ha sido traicionado y debe conseguir devolver la paz y la tranquilidad a los ciudadanos de su país. Para conseguirlo, se alía con un grupo de piratas del mar.
El juego consta de diez barcos distintos para elegir, desde un catamarán hasta lanchas fuera borda y barcos rápidos. Todos con distintos tipos de fuselajes y armamentos. Dispondrán de un surtido abanico de armas contundentes, como ametralladoras, cañones, cohetes, torpedos o minas. Así, después de seleccionar nuestra misión debemos procurar conseguir superar nuestro objetivo, defendiéndonos siempre del ataque de las demás embarcaciones. Por ello, tendremos siempre dos objetivos bien concretos y diferenciados: cumplir nuestra misión y aniquilar todo lo que se mueva.
El juego no es muy espectacular en su temática y sus gráficos van también en esa línea. Aunque sí hay que reconocer que algunos efectos visuales le dotan de cierto carisma. Así, se desarrollan unos efectos acuáticos muy realistas, como



Blood Wake
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Stormfront Studios
Distribuidor: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/bloodwake
Número de jugadores: 1-4
Edad: Mayores de 13

Valoración

Gráficos	6
Sonido	6
Jugabilidad	6
TOTAL	6

por ejemplo el movimiento del agua producido por el paso de las embarcaciones y el constante vaivén de las olas del mar. Así, otros efectos visuales destacables son los que corresponden a los producidos por las fuerzas de la naturaleza y el estado del clima. Niebla, lluvia, tormenta e incluso tifones son algunos ejemplos. Otra característica destacable de los gráficos es el entorno que consiguen virtualizar. El juego se desarrolla en parajes como archipiélagos, en mar abierto, en una bahía, en el delta de un río o en un cañón escarpado.

En Blood Wake tendremos que aniquilar todas las embarcaciones de los contrarios y conseguir conquistar el objetivo de cada misión que nos encomienden

Hombres de honor

El desarrollo de Blood Wake se estructura a lo largo de 25 misiones de diferente tipo. Por una parte se nos puede encomendar la misión de atacar un barco o cualquier otro tipo de blanco o bien defender un objetivo. También escoltar a una tripulación o atacar un edificio. Otras misiones serán las de reconocer un terreno o recoger cofres de tesoros. Estas misiones permiten que el juego no sea en todo momento lo mismo, de modo que se disimulan sus carencias. Pero la verdad es que a duras penas lo consiguen y después de los primeros minutos el juego pierde todo su interés.

Aunque el programa es algo repetitivo y casi todas las misiones y objetivos se consiguen realizando las mismas peripecias, sí será importante conocer qué barcos resultarán mejor para cada misión combinados con armas muy concretas.

Además, la inteligencia artificial de los enemigos es bastante aceptable y se convierte en el único motivo por el que podemos tener este juego funcionando en la consola más de diez minutos. Fíjate que incluso los enemigos actúan de modo organizado y en grupo, de forma que, en ocasiones, un barco se te puede poner muy fácilmente a tiro, pero para que piques el anzuelo y los demás se lancen sobre ti. ¡Como los velocirraptores de Parque Jurásico!

Quizás una de las virtudes de este juego es el modo multijugador, que añade algo más de entretenimiento al formato arcade. Las posibilidades tampoco son muchas, pero las que ofrecen permiten que el jugador se divierta de lo lindo compitiendo contra adversarios conocidos. Así, a pantalla partida, podemos sumergirnos en una competición *deathmatch*, en donde el que más puntos consiga será el vencedor. También tendremos la oportunidad de competir por equipos en el modo multijugador.

Unos cuantos truquitos

Estos trucos deberás introducirlos en la pantalla de inicio, anterior al menú principal. Si hay alguna demo en marcha, deberás esperar a que vuelva a la página de inicio. Una señal de audio te indicará que has introducido correctamente el código.

Invisibilidad: Click An. Izq., Click An. Drch., ↓, ←, ↓, ←, B, Y y Start.

Munición infinita: Negro, Blanco, Gat. Izq., Gat. Drch., Click An. Drch., Click An. Drch., Y, X y Start.

Turbo infinito: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A y Start.

Desbloquear todos los barcos: ↑, ↓, ←, →, Gat. Izq., B, X, X, Click An. Drch. y Start.

Desbloquear todos los niveles: X, Y, ↑, →, ←, ↓, ↑, ↓, Click An. Izq., Gat. Izq. y Start.

Desbloquear todos los modos de batalla: Y, A, X, B, Click An. Izq., Click An. Drch., Negro, Blanco, Gat. Drch., Gat. Drch. y Start.



Lo mejor: Los efectos visuales que se producen en el agua debido a explosiones y al paso de las embarcaciones y la AI de los enemigos.

Lo peor: En el modo de un jugador, después de un rato de aniquilar a todo lo que se mueve el juego pierde todo su interés.

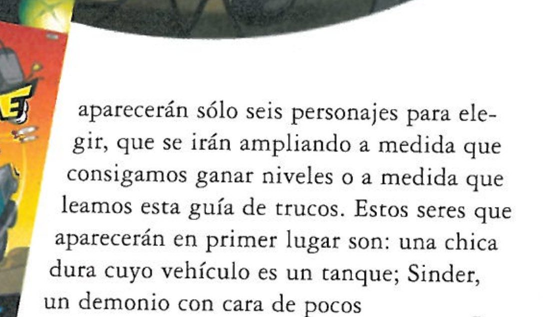
Cel Damage

Peleas al estilo cartoon

Nos encontramos frente a un título divertido que, además, sorprende gracias a sus gráficos y a la trepidante acción que nos acompaña en cada uno de sus niveles. Cel Damage es uno de esos juegos que convencen por su jugabilidad y diseño.

Cel Damage es un divertido juego de acción que cuenta con unos protagonistas simpáticos y peculiares capaces de agradar a jugadores de todo tipo. Ritmos vertiginosos y escenarios cuidados son la clave de un juego sin grandes pretensiones que logra cumplir su objetivo: entretener con calidad.

Además de sus personajes, uno de los puntos que más nos llamará la atención de este título serán sus gráficos que, tal y como su nombre indica, han sido realizados a través de la técnica Cell Shading. Mediante ella, los creadores han conseguido que las imágenes nos resulten familiares, si no de videojuegos anteriores, sí de series de dibujos animados clásicas. Los personajes, además, contribuyen a este grado de familiaridad. Así, encontraremos un tremendo grupo de personajes alocados capaces de todo tipo de tretas por conseguir sus objetivos. A pesar de que cada uno tiene características propias como armas, vehículo y personalidad, una vez que nos encontremos inmersos en cada uno de los juegos que nos proponen los chicos de Pseudo Interactive, las reflexiones sobre el tipo de vehículo o arma que utilizar pasarán a un segundo plano para convertirse en objetivo prioritario el acabar con el resto de los jugadores.



Cel Damage	
Precio: 69.95 euros	
Lanzamiento: Marzo	
Fabricante: Pseudo Interactive	
Distribuidor: Electronic Arts	
Web: www.celdamage.ea.com	
Número de jugadores: 1-4	
Edad: TP	
VALORACIÓN	
Gráficos	8
Sonido	7,6
Jugabilidad	8
TOTAL	7,8

Acerca de los personajes

Para comenzar a divertirnos, tendremos que elegir un personaje. En primer lugar, nos aparecerán sólo seis personajes para elegir, que se irán ampliando a medida que consigamos ganar niveles o a medida que leamos esta guía de trucos. Estos seres que aparecerán en primer lugar son: una chica dura cuyo vehículo es un tanque; Sinder, un demonio con cara de pocos amigos; B.T. Bruno, un obrero de la destrucción; Dominique Trix, la creída mujer fatal; Fowl Mouth, el pato detective; y Flemming, el pipiolo gafotas del grupo. Pero hay muchos más personajes ocultos en



CEL DAMAGE



Los escenarios

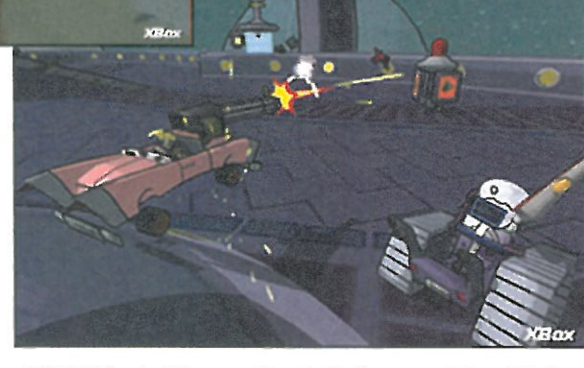
Los escenarios de Cel Damage ofrecen múltiples posibilidades, si bien la mayoría de ellos se encuentran bloqueados cuando empezamos el juego. Los cuatro únicos escenarios que aparecerán desbloqueados en todos los modos de juego corresponden a la ambientación clásica de los dibujos animados: Wild Wooly West, Swamp Arena, Monster Mosh y Babbling 5. La interacción entre personajes y escenarios alcanza su punto fuerte cuando los segundos dañan o destrozan la mayor parte de los elementos que encuentran en su camino además de al resto de los personajes. Obstáculos, rampas o desprendimientos serán algunos de los elementos que harán más atractiva nuestra lucha por la supervivencia. Pero si queremos conseguir más escenarios sin necesidad de competir una y otra vez, introduciremos estos códigos. Para desbloquear el escenario «Jungle World», el nombre que tendremos que utilizar cuando empecemos un nuevo juego será TWRECKSPAD. Para hacer lo mismo con el escenario «Space World», la clave cuando empecemos una nueva partida será BRAINSALAD. Y, en el caso de «Transylvania World», el código que tendremos que introducir será EARLSPLACE. Por último, para desbloquear «Desert World» la palabra mágica será WHACKLAND.

el juego. Para conseguirlos, seguiremos los siguientes pasos:

Desbloquear a Count Earl: Cuando comiences un nuevo juego, introduce COUNTDEAD como tu nombre de usuario para jugar como ese personaje. Después, tendremos que ganar en los tres escenarios del «Transylvania World» en los modos de juego Smack Attack, Gate Relay y Flag Rally.

Conseguir a Brian «el cerebro» como un personaje con el que jugar: Completa correctamente los escenarios «Babbling 5», «Lunarcy», y «Shooting Stars» en cada uno de los modos de juego disponibles desde el principio, es decir, Smack Attack, Gate Relay y Flag Rally. Una vez completados esos escenarios en los niveles correspondientes, habremos conseguido desbloquear a este personaje para jugar con él.

Desbloquear a Whack Angus: Al igual que en el truco anterior, para conseguir jugar con este toro gigante comenzaremos un nuevo juego y el nombre que tendremos que introducir será WHACKFAD. Pero, a la vez, si bien tendremos que trabajar algo más con el juego para conseguirlo, completaremos los escenarios



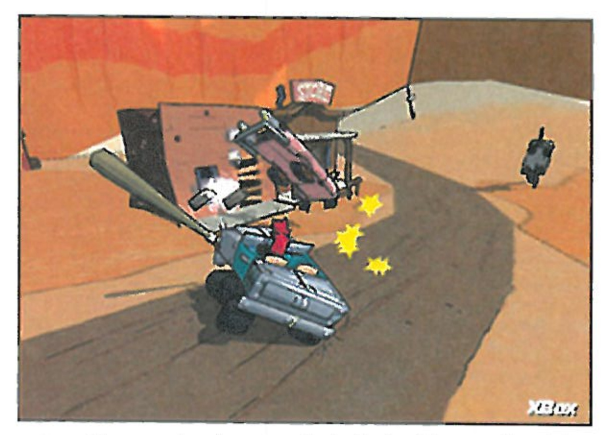
«Wild Wooly West», «Death Valley», y «Mesa Madness» en los mismos modos de juego anteriores.

Conseguir a Count Earl y a T. Wrecks: La técnica para poder jugar con estos personajes es muy parecida a la anterior. Para tener la posibilidad de jugar con Count Earl tendremos que completar los escenarios «Monster Mosh», «Count's Castle» y «Bohemian Raspberry» en los niveles Smack Attack, Gate Relay y Flag Rally. Para desbloquear a T. Wrecks, completa los escenarios «Stomp», «Temple of Boom» y «Shmoe vs. the Volcano» en los mismos niveles de









antes. Una vez hecho esto, habrás desbloqueado a T. Wrecks para jugar con él donde quieras.

Modos de juego

Como hemos podido ver, hay tres modos de juego: Smack Attack, Gate Relay y Flag Rally. Smack Attack es el único modo de juego que aparecerá abierto en primer término. El objetivo es sencillo, conseguir que el resto de los personajes sin escrúpulos te maten el menor número de veces posible. Para ganar en este nivel, será necesario conseguir 500 smacks. El modo de juego Gate Relay no se encuentra abierto en primer término. Para desbloquearlo, tendremos que conseguir ganar algún escenario en Smack Attack. En el caso de Flag Rally, nos encontramos frente al típico juego de capturar la bandera; eso sí, con variantes propias de un juego frenético como éste. También se encontrará bloqueado en principio y, para poder jugarlo, tendremos que ganar en los cuatro escenarios de Smack Attack o de Gate Relay.

Si antes hemos desbloqueado a todos los personajes no sin esfuerzo, por último vamos a ver cómo desbloquear al personaje final. Al igual que hemos hecho para conseguir al resto de los personajillos, completaremos todos los escenarios en los modos de juego «Flag Rally», «Gate Relay» y «Smack Attack» con cualquier personaje. Una vez que hayas hecho esto, tendrás la opción de desbloquear al personaje final con el personaje con el que completaste esos modos de juego. No hay duda de que los personajes conseguidos son bastante pintorescos en sí mismos como para necesitar retoques pero si, además, queremos producirles algunas deformaciones adicionales, para verlos con la cabeza más grande de lo habitual, mientras estemos jugando la partida, pulsaremos el gatillo izquierdo, el derecho y arriba.



Cuidado con las armas

La variedad de armas en Cel Damage es impresionante, hasta llegar a completar 36 tipos que encontraremos desperdigadas por los diferentes escenarios. En este punto, tenemos dos opciones: o ir recogiéndolas a lo largo de nuestro camino con el posible riesgo de que el resto de participantes nos deje tiesos con, por ejemplo, un misil teledirigido o, como segunda opción, introducir los códigos necesarios para conseguir todas las armas agrupadas por calibre y tipo de efecto.

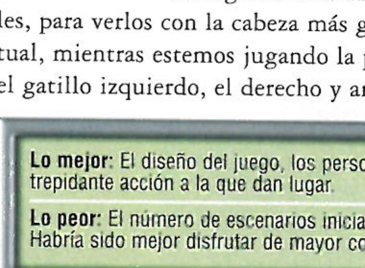
Armas «de contacto»: Comienza un nuevo juego y pon nombre a la partida que vas a mantener. Para conseguir todas las armas de forma desordenada que podrás utilizar en las carreras desde el principio, el nombre que tendrás que escribir será MELEEDEATH.

Armas peligrosas (misiles, lanzacohetes): Crearemos un nuevo archivo y el nombre que tendremos que utilizar para salvar será HAZARDOUS. Comprobaremos que hemos introducido los trucos de manera correcta si al hacerlo escuchamos una bocina.

Armas personales de los jugadores: Seguiremos los pasos anteriores pero el nombre que tendremos que introducir será UNIQUEWPNS. También seremos informados mediante un bocinazo si hemos introducido el truco correctamente.

Armas de grandes calibres: la palabra mágica que nos abrirá la puerta de los grandes calibres para competir con el resto de los personajes será GUNSMOKE!

Por si esto no fuera suficiente para ganar nuestras batallas a medida que la dificultad aumenta, podemos recurrir a la siempre muy socorrida Invencibilidad para que las armas de los demás no produzcan ningún efecto sobre nosotros. Para ello, cuando comencemos una nueva partida, el nombre de jugador que tendremos que introducir será CODY. Haciendo esto, el resto de los personajes o las trampas que encontremos en el camino no podrán dañarnos.



Lo mejor: El diseño del juego, los personajes y escenarios, y la trepidante acción a la que dan lugar.

Lo peor: El número de escenarios iniciales resulta algo reducido. Habría sido mejor disfrutar de mayor complejidad en este sentido.



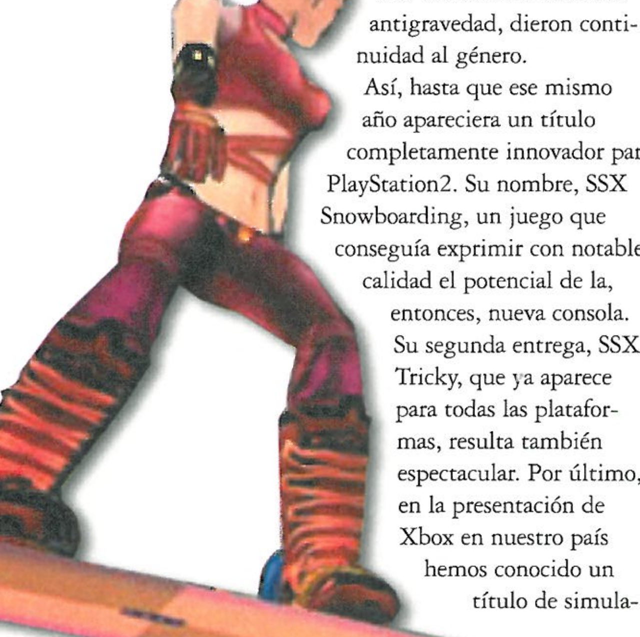
Dark Summit

Una cumbre difícil de coronar

Siguiendo la estela de moda de los juegos de carreras sobre nieve, y en concreto sobre tablas de snowboarding, Dark Summit se convierte en el primer juego arcade de acción con algunas dosis de juego de carreras o deporte convencional.

Cuando hace unos pocos años comenzaron a aparecer los juegos de deslizamiento sobre nieve, nadie podría haber previsto que hoy la oferta en el mercado de videojuegos con este argumento iba a ser tanta. No sabríamos indicar cuál fue el primero de estos juegos, pero sí podemos repasar alguno de los mejores. Por ejemplo, en septiembre de 1998 apareció para Nintendo 64 un fabuloso título exclusivo llamado 1080° Snowboarding que cambió el panorama y otros juegos como Twisted Edge Extreme Snowboarding o Snowboard Kids se vieron totalmente desplazados. Poco tiempo después tímidos intentos como Trick´n Snowboarder o Big-Mountain 2000 o grandes originalidades como TrickStyle, donde las tablas de snowboard volaban con sistemas antigravedad, dieron continuidad al género.

Así, hasta que ese mismo año apareciera un título completamente innovador para PlayStation2. Su nombre, SSX Snowboarding, un juego que conseguía exprimir con notable calidad el potencial de la, entonces, nueva consola. Su segunda entrega, SSX Tricky, que ya aparece para todas las plataformas, resulta también espectacular. Por último, en la presentación de Xbox en nuestro país hemos conocido un título de simulación que también tratamos en este libro y cuyo nombre evoca cumbres borrascosas: Amped.





Dark Summit

Precio: 72,95 euros
Lanzamiento: Por confirmar
Fabricante: Radical Entertainment
Distribuidor: Proein
Web: www.proein.com
Número de jugadores: 1-2
Edad: Mayores de 13

VALORACIÓN	
Gráficos	7
Sonido	7
Jugabilidad	8
TOTAL	7,3

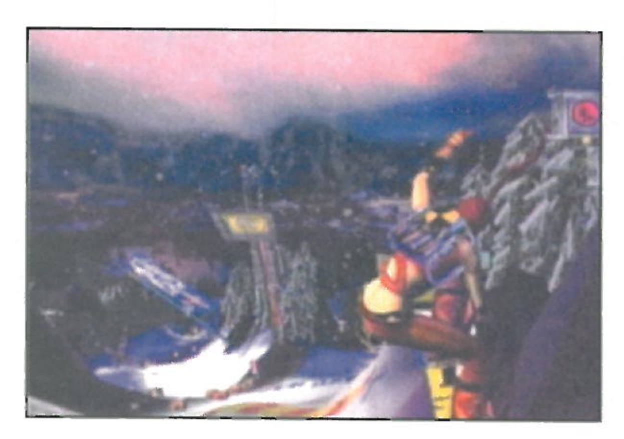
Y aunque la ambición de Dark Summit no es la de resultar un gran juego de simulación del deporte de nieve, sin embargo sí tenemos la sensación de deslizarnos por la nieve y apetece en los circuitos realizar piruetas y acrobacias. Aunque se trate de una imitación flojilla de las versiones de SSX, resulta también interesante en sí mismo. Y es que Dark Summit es principalmente un **juego de acción**; incluso podríamos decir de él que es un juego de aventura o estrategia. No valdrá sólo con dejarnos caer por la nieve, sino que habrá que buscar un equilibrio entre llegar antes a la meta, recoger objetos y no dejarnos atrapar.



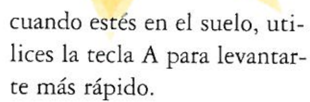
En Dark Summit tendremos que bajar por la pendiente sorteando una larga serie de puntos. En nuestro camino nos encontraremos con todo tipo de trampas que a nuestro paso o al entrar en contacto con ellas se deslizarán también cuesta abajo. De forma que la carrera por llegar lo antes posible al punto de control también se convierte en una carrera de obstáculos. Y si tenemos en cuenta que detrás de nosotros siempre habrá un malo maloso intentando darnos caza, el juego también se convierte en una persecución. Y más cosas todavía tendremos que hacer en una carrera. Siempre tendremos una misión y en ocasiones ésta variará a mitad de circuito. En fin, Dark Summit es muchos juegos en uno.

Un poco de todo

No podemos negar que Dark Summit es un juego divertido. Te deslizas por la nieve y no paras de hacer piruetas

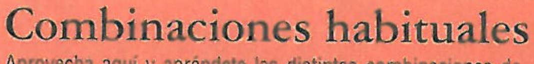


y chocarte con todo tipo de objetos. Además, huyes de tus enemigos que siempre te pisan los talones. Sus modos de juego no son muy variados. De hecho, sólo podemos jugar al modo carrera o correr contra un adversario conocido, aparte del modo para practicar. Sí es verdad que al tratarse cada carrera de conseguir un objetivo concreto se consigue que no resulte del todo repetitivo. Además, la agilidad del juego y las posibilidades de acrobacias y trucos es bastante amplia, por lo que disfrutarás a cada paso. Eso sí, te caerás una y mil veces, por lo que te recomendamos que, cuando estés en el suelo, utilices la tecla A para levantarte más rápido.



Con Dark Summit es posible deslizarte por la nieve haciendo todo tipo de acrobacias a la vez que esquivas objetos y huyes de los malos. Todo a la vez

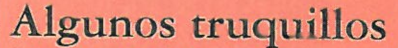
Así, lo que vemos en Dark Summit es sobre todo acción, bajo una jugabilidad muy aceptable, aunque en principio poco intuitiva. Será fácil para el que se anime a probar este juego es su nueva y reluciente caja negra dejarse llevar por la costumbre. Así, suponemos que durante las primeras partidas sólo te preocuparás de dar vueltas por las pistas e intentar realizar todo tipo de piruetas y acrobacias. Te recomendamos para ello que utilices el modo de práctica, porque el circuito es muy largo y te dará tiempo a probar de todo.



Combinaciones habituales

Aprovecha aquí y apréndete las distintas combinaciones de teclas que tienes que utilizar para realizar los saltos. Estas combinaciones son las siguientes:

A-Y-A: Misty flip
A-Y-X: Back slip 180º tail grap
A-X-A: Front slip 720º method
A-B-X: High kick
A-B-B: Honey flip
A-B-A: Inverted to 540º
A-B-Y: Corkscrew 1080º
A-Y-B-Y: Flip catch
A-X-B-Y: B-Boy
A-Y-B-X: Heart attack
A-B-A-A: Front flip 720º
A-X-Y: Iron monkey
A-B-Y: Corkscrew 720º (en half pipe)
A-X-Y: Rocket air (en half pipe)
A-X-B-Y: Hi-fi (en half pipe)



Algunos truquillos

Estos trucos los podrás introducir con facilidad en el menú principal. No te preocupes por lo que pase en el propio menú principal, sólo cerciórate de escuchar un bip que te confirmará que el truco ha sido introducido correctamente.

Puntos al máximo: Pulsa a la vez Back+Star y después Y, L, X, B, R, A, R, A.

Desbloquea niveles 38, 43, 49 y 50 y la bomba #5: Pulsa a la vez Back+Star y después Y, L, X, B, R, A, R, X.

Todos los niveles, salvo 38, 43, 49 y 50, y todas las bombas, excepto la #5: Pulsa a la vez Back+Star y después Y, L, X, B, R, A, R, Y.

Modo slowmotion: Pulsa a la vez Back+Star y después Y, X, B, L. Después, durante la partida, al saltar o en un railslide activa el modo con los gatillos presionados a la vez, L+R.

Todos los jugadores: Pulsa a la vez Back+Star y después Y, L, X, B, R, A, R, B.

Dispara proyectiles: Pulsa a la vez Back+Star y después Y, X, B, R. Después durante la partida activa el modo con los gatillos presionados a la vez, L+R.

Lo mejor: Un juego rápido y dinámico que añade una nueva temática en este genero. Es seguro que será imitado por otros.

Lo peor: No se puede decir que los circuitos estén muy elaborados gráficamente y su motor gráfico es algo «lentillo»

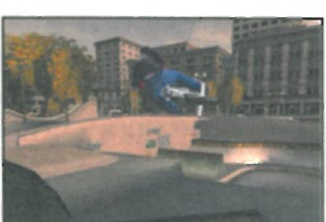
Dave Mirra Freestyle BMX 2

Mira, mamá... ¡sin manos!

Cuando era un tierno infante me quedé marcado con la película «Los Bicivoladores», ahora la Xbox me permite emular a mis héroes. ¡Pasooo!

Parece que los deportes «extremos» han encontrado en la consola de Microsoft una de sus plataformas favoritas. Snowboard, Skateboarding, Surf y... ¡BMX! La Playstation 2 fue la primera en acoger a este título en su seno, pero es en la Xbox en la que se muestra con «casi» todo su potencial. En esta versión se han mejorado los gráficos y se han incluido dos nuevos niveles respecto a la que pudimos ver en la PS2. Aunque en la Xbox Dave Mirra ha rejuvenecido y se le ve mejor, sigue siendo difícil de controlar. Podremos subirnos con nuestra bici en casi todo lo que veamos: superficies preparadas al efecto, barandilla e incluso coches. Uno de sus puntos fuertes quizá sea su modo multijugador, donde dos adictos al riesgo pueden enfrentarse en 13 tipos de juego distintos. Entre ellos se encuentran el típico que persigue la máxima puntuación, una especie de «Oso», donde habrá que emular a nuestro competidor haciendo su mismo movimiento, o uno en el que habrá que tirar al suelo a nuestro oponente. Dave Mirra Freestyle BMX 2 incluye además un editor de niveles gracias al disco duro de la Xbox. Con él podremos crear nuestros propios escenarios con muchas herramientas. Su único problema es la dificultad para manejar el editor con el mando, pero si tienes ganas, seguro que lo consigues.









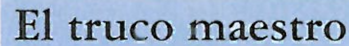
Para todos los gustos

Si no te apetece ser el más tramposo y sólo eres un tramposillo a tiempo parcial, siempre puedes introducir estos códigos en el menú principal. Seguro que las cosas son más fáciles.



- Todas las bicis
  ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, X
- Todos los niveles
  ↑, ↓, ↓, ←, →, ↓, X
- Todos los temas en el editor de niveles
  ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, X
- Todos los objetos en el editor de niveles
  ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, →, X
- Todos los vídeos
  ↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ←, ↑, ↓, X

El truco maestro



A lo largo del juego se pueden ir desbloqueando tanto circuitos como bicis y vídeos de todos los corredores. Si no tienes paciencia y no sabes lo que es pasarse un juego con el sudor de tu frente, prueba con este código en el menú principal que te dará todas las opciones desde el principio.

↑, →, ↓, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, →, ↓, X

Corredores en la sombra

En Dave Mirra Freestyle BMX 2 además de poder controlar a los mejores ciclistas extremos de Estados Unidos, hay un par de corredores que no les gusta dejarse ver demasiado. Descúbrelos introduciendo los códigos en el menú principal. En éste, como en todos los trucos, oirás un sonido si lo has introducido correctamente.

- Slim Jim: ←, →, ↓, ←, ↑, ←, →, ←, X
- Amish guy: ←, →, ↑, ↑, →, ↓, →, →, X

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Z-Axiss
Distribuidor: Acclaim
Teléfono: 91 799 41 00
Web: www.acclaimmaxsports.com/freestylebmx2
Número de jugadores: 1-2
Edad: Todos los públicos

VALORACIÓN

Gráficos	8
Sonido	7
Jugabilidad	7
TOTAL	7,3



Dead or Alive 3

La lucha trepidante llega a Xbox

Tomonobu Itagaki vuelve a sorprender con las mejoras incluidas en la tercera parte de esta saga. Dead or Alive 3 es uno de esos juegos que convencen positivamente a la hora de decidir si comprar o no una consola.

Dead or Alive siempre ha sido un juego clásico para los salones recreativos. En esta nueva entrega exclusiva para Xbox encontraremos más texturas y polígonos, escenarios más grandes y detallados, más velocidad en las luchas y unos efectos gráficos más cuidados frente a la segunda entrega de este título. En esta tercera parte se han mantenido los personajes anteriores y se han sumado cuatro nuevos: Christie, Bad Wong, Hitomi y Ein, más Omega, el enemigo final. Los trucos que ofrecen todos los personajes también se han mejorado y se han incluido nuevas posibilidades para estos personajes recién llegados a la saga.

Las luchas

Las luchas en Dead or Alive se llevan a cabo de un modo simple a través de cuatro botones que equivalen a puñetazo, parada, cubrirse y llave (situados en los botones Y, X, A y B). Eso sí, la combinación de teclas y la utilización de los botones adicionales producen golpes especiales que apreciarán los incondicionales de la saga. Algunos aficionados quizás encuentren el manejo de los



Lucha a toda velocidad bajo escenarios gigantescos e interactivos

Dead or Alive 3

Precio: 69.99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Tecmo
Distribuidor: Microsoft
Web: www.xbox.com/doa3
Número de jugadores: 1-4
Edad: Mayores de 16

Valoración

Gráficos	9
Sonido	8.7
Jugabilidad	9.3
TOTAL	9



personajes demasiado sencillo, pero de ahí la gran jugabilidad de este título. Una persona que jamás ha jugado puede ganar a cualquiera de los oponentes con una



mínima destreza y aquellos que hayan avanzado más en el juego pueden intentar descubrir los más de 70 golpes disponibles para cada personaje.

Viste a tu barbie

Además de gráficos, sonidos, texturas, velocidad y manejo de los personajes, la saga Dead or Alive siempre se ha caracterizado por sus voluptuosas chicas luchadoras. Los detractores de este título han podido ver cierta misoginia en esas mujeres utópicas de medidas un tanto desmesuradas, pero lo cierto es que el detalle de estos personajes se ha cuidado tan especialmente que buena parte de los trucos de este juego están enfocados a cómo hacer cambios en el aspecto físico de sus luchadoras.

Para ser justos, hay que decir que también es posible hacer cambios en el aspecto de los luchadores varones, si bien, en cuanto a trucos, los desarrolladores han cuidado mucho más el aspecto de las féminas y las variaciones que se pueden establecer en ellas. El grupo de personajes se compone de 17: Kasumi, Ryu Hayabusa, Hitomi, Zack, Gen Fu, Brad Wong, Tina Armstrong, Bass Armstrong, Leon, Bayman, Jann Lee, Leifang, Christie, Helena, Hayate, Ayane y Ein. Casi todos ellos tienen un color alternativo de la ropa con la que aparecen vestidos en primer término. Si seleccionamos el personaje en cuestión con la letra X en lugar de la A, sus ropas adquirirán este color distinto del que hablamos. Esto sucederá, por ejemplo, con Ayane, Bass, Christie, Hayabusa, Hayate o Helena, en los que sólo tendremos que seleccionarlos con la letra X para que aparezcan vestidos con colores diferenciados a los que se les atribuye por defecto.

A esto hay que sumar que unos cuantos personajes aparte incluyen unas características externas ocultas o más opciones de las que se muestran con un sólo botón.

Vamos a ver por separado los personajes que ofrecen más posibilidades y lo que hemos de hacer en cada caso para

Modos de juego y estilos

Dead or Alive 3 incluye una gama completa de modos de juego que nos permiten establecer variaciones acerca de la temática central del juego. En el apartado Store Mode, siguiendo la historia de cada personaje, tendremos que enfrentarnos a 10 luchadores hasta llegar a medirnos con el enemigo final. También encontraremos apartados como Time Attack, Survival, Tag Battle, Team Battle, Versus, Watch Mode, Sparring Mode y Theather.

En cuanto a los trucos referentes a estas opciones, para poder desbloquear el Theater Mode de un personaje concreto, tendremos que completar el juego en Store Mode con ese personaje. Si lo que queremos es desbloquear el Staff Roll, tendremos que completar el Store Mode con todos los personajes. Una vez hecho esto, el último personaje con el que ganemos una batalla nos mostrará la animación final y entonces se nos mostrarán los *staff roll credits*.

Por otro lado, a la hora de emprender una batalla con cada uno de los personajes que componen el juego, nunca está de más conocer el estilo de lucha en el que están especializados cada uno de ellos. Así, podremos saber qué tipo de golpes son los que van a emplear:

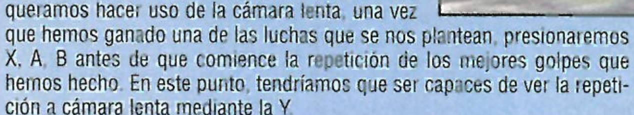
- Kasumi: Estilo Mugen Tenshin, Ninjutsu Tenjin Mon
- Ryu Hayabusa: Ninjutsu Estilo Hayabusa
- Hitomi: Karate
- Zack: Thai Boxing
- Gen Fu: Xynyi Liuhe Quan
- Brad Wong: Zui Ba Xian Quan
- Tina Amstrong: Wrestling
- Bass Amstrong: Wrestling
- Leon: Artes Marciales Rusas
- Bayman: Artes Marciales Rusas
- Jan Lee: Jeet Kune Do
- Lei Fang: Tai Chi Quan
- Christie: She Quan
- Helena: Pi Qua Quan
- Hayate: Mugen Tenshin Style, Ninjutsu Tenjin Mon
- Ayane: Estilo Mugen Tenshin, Ninjutsu Hajin Mon



Trucos de cámara



En cuanto a la cámara, los trucos nos amplían las posibilidades de la misma. Para cambiar el ángulo de la cámara, después de ganar una lucha y cuando nuestro personaje se encuentre celebrando su victoria ante nosotros, si mantenemos el gatillo izquierdo pulsado y mientras nos movemos, tendremos la posibilidad de cambiar el ángulo de la cámara. Si presionamos el gatillo derecho mientras la cámara se mueve alrededor del personaje, podremos hacer zooms tanto de cerca como de lejos sobre él. En el caso de que queramos hacer uso de la cámara lenta, una vez



que hemos ganado una de las luchas que se nos plantean, presionaremos X, A, B antes de que comience la repetición de los mejores golpes que hemos hecho. En este punto, tendríamos que ser capaces de ver la repetición a cámara lenta mediante la Y.

conseguir cada una de ellas. Kasumi cuenta con diferentes peinados dependiendo del botón que se presione a la hora de seleccionar el personaje. Para verla con el pelo que se ha establecido como «normal», es decir, con el pelo recogido en una coleta, la seleccionaremos con el botón A, como es habitual en el juego. Para verla con esta misma coleta trenzada la seleccionaremos con X y para verla con el pelo suelto, presionaremos la Y. Para desbloquear la ropa oculta de Kasumi, tendremos que completar los ejercicios satisfactoriamente en el modo Entrenamiento.

Al morbo inicial que suponen las chicas de este Dead or Alive 3, habrá que sumar el de Kasumi vestida de colegiala. En el caso de Zack, para desbloquear su vestimenta oculta tendremos que conseguir 20 victorias en el Modo Survival con él. Para conseguir los mismos con Ein, el personaje secreto que aparece al completar el juego con los otros 16 jugadores, finalizaremos la partida Time Attack habiendo elegido este personaje. Eso sí, tendremos que completar este nivel en menos de seis minutos.

Lei Fang tiene tres versiones diferentes de su ropa por defecto. Para ver una versión en blanco, presionaremos la Y; para verla en azul entraremos con la X y para observar una versión de su ropa en negro con el gatillo izquierdo pulsado, pulsaremos sobre las letras X, Y o A.

Por último, encontraremos una serie de personajes en los que, al seleccionar sus ropas (ya sean las primarias o secundarias) mediante el botón X, éstas mutarán produciendo cambios insospechados en algunos de los personajes. En el caso de Hitomi, su chaqueta desaparecerá; Brad Wong nos mostrará una versión rojiza de su traje; Tina cambiará su atavío habitual para aparecer vestida con un top verde y unas medias de leopardo; Leon verá reducido el tamaño de su camisa y se le incorporará una bandolera; Bayman perderá su chaleco para incorporar una gorra azul; y Jann Lee aparecerá vestido con medias rojas y zapatos amarillos. Después de ver esto y de descubrir el resto de los trucos que están presentes en este Dead or Alive 3, la verdad es que no se puede hablar de trucos destinados a la jugabilidad. La parte más amplia de estos trucos es la que está destinada a cambiar el aspecto de nuestros personajes y eso es algo que no podemos perder de vista.

Los escenarios

Dead or Alive 3 está compuesto por 16 escenarios de gran tamaño que cuentan además con un alto grado de interacción. Así, será posible destrozarlos a lo largo de las luchas e incluso utilizar algunos de sus elementos en contra de nuestros adversarios. Algunos escenarios son más fríos que otros. Si no queremos que nuestros personajes cojan algún resfriado según la ropa que llevan puesta, podemos retocar el tiempo que va a hacer en algunas de las batallas que van a tener lugar. En los niveles que incluyen nieve, ya sea en el modo versus o en el modo entrenamiento, si presionamos la X, se tratará de una nieve normal y con la Y encontraremos una tormenta de nieve. Si pulsamos sobre la A, el tiempo se seleccionará de manera aleatoria.

Ya hemos dicho que Ein es uno de los personajes ocultos en esta entrega. Para desbloquearlo, debemos completar el Story mode con todos los personajes. Entonces jugaremos una partida en Survival Mode o en Time Attack utilizando a Hayate y, cuando ganemos y tengamos que escribir nuestro nombre de ganador, el nombre que introduciremos será Ein. Después de hacer esto, Ein se convertirá en un personaje más para jugar con él en todos los modos, a excepción del Store Mode.

Para finalizar, como en toda obra de arte que se precie, son importantes los créditos finales. Para acceder a ellos, tendremos que completar el juego con todos los personajes. En este punto, una opción de cambiar de orden los títulos de crédito nos aparecerá desbloqueada en la pantalla de opciones del juego.

Lo mejor: Gráficos impresionantes, mejoras en los escenarios y sencillez en el manejo de los personajes.

Lo peor: Se echa de menos una mayor ampliación de los personajes, aunque de hecho poco más se le puede pedir al género.







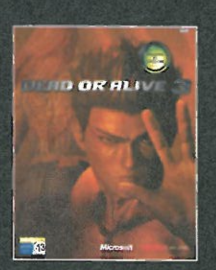


VOLVER A LA REALIDAD
PUEDE RESULTAR
UN POCO COMPLICADO.



Imagínate a 16 personajes capaces de tumbar a un elefante en un abrir y cerrar de ojos. Imagínate que estos animales sólo tienen un objetivo en común, y no es forjar una amistad ni la paz mundial. Imagina movimientos que desafían las leyes de la física, escenarios hiperreales, golpes que ningún ser humano podría soportar... Deja de imaginar y hazte con el juego de lucha con el que tu abuelita nunca soñó.

www.xbox.com/es/doa3 PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™





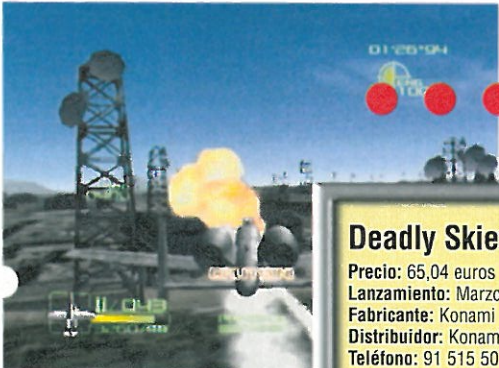
Deadly Skies

Muchos aviones y poca simulación

Los aficionados a los aviones de guerra están de suerte. Deadly Skies es el primer programa del género y ya está aquí.

La consola de Bill Gates se está caracterizando por incluir en su catálogo juegos de todos los géneros y el de simulación aérea no podía ser menos. El problema es que este título tiene más de arcade que de simulador. Será para que los más inexpertos no se asusten con tantos comandos. La verdad es que las consolas nunca se han prestado mucho a estos menesteres y por eso la acción siempre prima en los títulos que tienen aviones como protagonistas.
Deadly Skies es el nombre que ha adoptado el juego llamado en Estados Unidos AirForce Delta Storm, que a su vez es la segunda parte del Deadly Skies que salió para Dreamcast hace un tiempo. ¿Un poco liado? No te preocupes, lo del nombre es lo de menos. Se trata de un juego basado en misiones en el que podrás pilotar más de 40 aviones de guerra actuales entre los que se encuentran el F/A-18 Hornet, el F-14 Tomcat o el F-22. Su principal punto fuerte son los gráficos, aunque como muchos de los juegos de esta plataforma este hecho repercute en la jugabilidad del título. Eso sí, la calidad gráfica de los aviones es asombrosa, los reflejos del sol son más que reales y las explosiones, espectaculares.

Como piloto mercenario, tendremos que ir cumpliendo misiones para ganar dinero y conseguir comprando nuevos aviones, cada cual más poderoso que el anterior. Estas misiones son bastante variadas: habrá que reducir objetivos aéreos, tanques en tierra y barcos en la mar salada, todo ello en las más de 50 salidas. Los escenarios en los que tienen lugar son de lo más variado. No han realizado, en este sentido, un derroche como el de títulos que se centran en la simulación y que, por tanto, hacen un mayor hincapié en la fidelidad a la realidad de los mapas. Pero, en cualquier caso, cumplen con holgura su cometido: servir de marco imprescindible para nuestras incursiones.
Partiremos de la base y tendremos que llegar volando (cómo si no) al lugar donde se desarrollará la misión. Este periplo no es siempre tranquilo, porque en la mayoría de los desplazamientos encontraremos algún molesto enemigo con el que tendremos que gastar parte de nuestro arsenal. Asimismo, habrá algunas misiones o bonus ocultos si nos dedicamos a deambular por el ancho cielo. Habrá que hacer todo lo posible para conseguir dinero y comprar nuevos aviones.





Deadly Skies
Precio: 65,04 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Konami
Distribuidor: Konami
Teléfono: 91 515 50 60
Web: www.konami.com
Número de jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	8,5
Sonido	7
Jugabilidad	6
Total	7,2

Lo mejor: Como viene siendo habitual, lo mejor del juego son sus gráficos, tanto el modelado de los aviones como los paisajes.

Lo peor: Los aficionados a la simulación pura y dura deberán seguir acudiendo al PC para disfrutar de una experiencia completa.

Fuzion Frenzy

Originalidad para todos los públicos

Un juego sencillo no tiene por qué ser aburrido. Fuzion Frenzy es la prueba de que el entretenimiento debe basarse en algo más que en gráficos espectaculares.



Fuzion Frenzy es un juego multijugador que se nos presenta de la mano de los creadores de Frogger o Chicken Run, y eso se nota. Así, nos encontramos ante un programa sencillo pero a la vez atrayente por su diversidad. Que nadie espere gráficos sorprendentes ni una historia metafísica de fondo. Fuzion Frenzy es un juego divertido en el que pueden participar hasta cuatro jugadores.

Fuzion Frenzy

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Blitz Games
Distribuidor: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/fuzionfrenzy
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

VALORACIÓN	
Gráficos	7,3
Sonido	7
Jugabilidad	9
TOTAL	7,7

Antes de comenzar

Para empezar, tendremos que elegir uno de los seis personajes para que nos represente en el juego. Ninguno de ellos tiene características ni habilidades especiales, por lo que nuestra elección tendrá que guiarse simplemente por el que mejor nos caiga a simple vista. Tenemos a tres chicas: Jet (rosa), Geena (azul) y Naomi (rojo), y tres chicos, Dub (verde), Samson (naranja) y Zak (amarillo). Para empezar, tendremos que elegir si queremos participar en un torneo o, por el contrario, jugar a uno de los 45 minijuegos que ofrece este título, seleccionando siempre el nivel de dificultad. En el Torneo competiremos en partidas de dos, cuatro o seis etapas. Cada una de ellas está compuesta por tres juegos aleatorios, más el juego Frenzy. Hay que tener en cuenta que se supone que estamos compitiendo con nuestros «amigos» por ser los más habilidosos de la ciudad, por lo que cada zona de ella se dividirá en fases que ire-





Jugadores cabezones

El modo mutante, si bien no tan útil como otras opciones, sí nos permitirá ver algunas facetas distintas y ampliadas de los personajes de Fuzion Frenzy. Cuando nos encontremos dentro de un juego, lo pondremos en pausa mediante el botón «Start». También manteniendo el gatillo izquierdo presionado, pulsaremos las teclas Y, B, X, X. Tanto nuestro personaje como el resto de los participantes cambiarán entrando en un modo mutante que les proporcionará una cabeza algo más pesada de lo habitual y un cuerpo un tanto deforme.



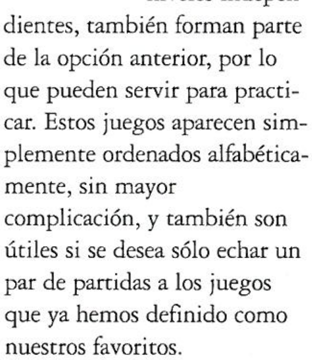


Jugadores gigantes

Dentro del «truco mutante», el de los jugadores cabezones, si después de haber seguido los anteriores pasos introducimos de nuevo los códigos, convertiremos a nuestros personajes en gigantes, lo que puede resultar de gran utilidad en algunas temáticas de los diversos juegos, porque el escenario no se hace más grande. Con este modo, en algunos de los juegos podremos recoger un mayor número de fichas o matar más bichos al abarcar más espacio moviéndonos menos, por ejemplo. Eso sí, el resto de los jugadores también se verán afectados por este truco, por lo que es mejor no perderlos de vista.

mos superando para pasar a otras. El torneo comienza en la Base militar (donde conducimos tanques), seguida de la Central Eléctrica (en la que tendremos que eliminar bichos, por ejemplo, a martillazos), los Astilleros (con juegos de barcos), el centro de la ciudad (donde se pondrá a prueba nuestro ritmo), las afueras (que incluye juegos de demolición) y el Coliseum (donde conduciremos vehículos esféricos). Pero los juegos de Fuzion Frenzy no terminan en la variedad que se nos va a mostrar a través del torneo.

También podemos jugar a través de los minijuegos, en los que es posible seleccionar el



que más nos guste en cada ocasión sin necesidad de ir pasando niveles como ocurría en el Torneo. Si probamos a jugar por primera vez un torneo y no se nos da todo lo bien que debería, podemos optar por los minijuegos. En efecto, además de tratarse de niveles independientes, también forman parte de la opción anterior, por lo que pueden servir para practicar. Estos juegos aparecen simplemente ordenados alfabéticamente, sin mayor complicación, y también son útiles si se desea sólo echar un par de partidas a los juegos que ya hemos definido como nuestros favoritos.







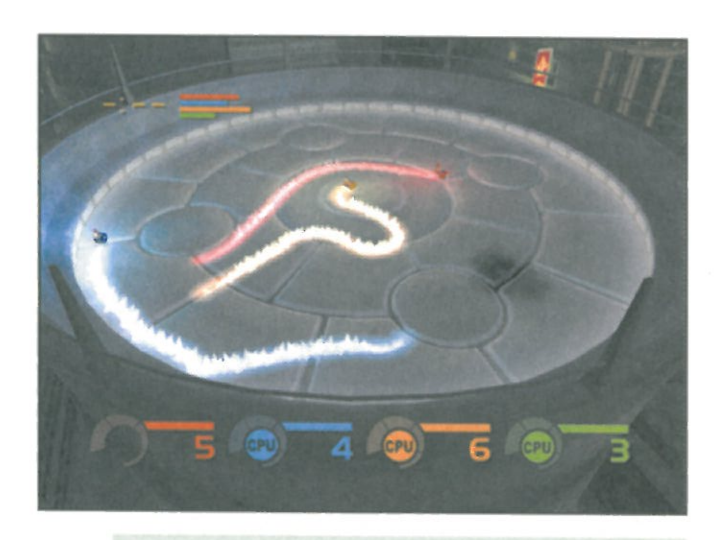
Fuzion Frenzy, a pesar de su simplicidad, cuenta con unas características que lo hacen ser peculiar y que quizás lo conviertan en el favorito de los más pequeños adquisidores de la caja negra de Microsoft. Las partidas son muy dinámicas gracias a que los cuatro jugadores, ya sean reales o proporcionados por el juego, participan en todos los juegos de manera activa y simultánea. Tanto los escenarios como los personajes son futuristas e innovadores, lo que también hace atractivo este título. Eso sí, no esperemos encontrar niveles de ardua dificultad, gráficos sorprendentes ni una calidad impresionante en el sonido. Lo dicho, un juego apto para todos los públicos

La diversión está asegurada en un título realmente entretenido, sobre todo si juegas contra otros tres compañeros



Primera persona en modo turbo

En cada uno de los juegos, siempre somos conscientes de qué están haciendo los demás con una vista de cámara en tercera persona. Si queremos jugar en primera persona, dentro del juego, pulsaremos Start para hacer una pausa y, manteniendo el gatillo izquierdo presionado, introduciremos la línea Y, B, Y, B. Veremos cómo en el lateral izquierdo van apareciendo cada una de las letras que hemos presionado y, a continuación, nos aparecerá un mensaje confirmando que vamos a proceder a jugar en primera persona. Con ello conseguiremos varios efectos. Si la acción de estos juegos te parece lenta por defecto y deseas aumentar el nivel de velocidad de los mismos, esa clave también producirá un modo turbo. Sobre todo en los juegos de conducción, esta opción nos permitirá conocer los escenarios de manera más cercana, aportando una mayor implicación con el juego, si bien también puede suceder que no nos enteremos de nada. Cuando queramos deshabilitar esta opción, repetiremos el mismo paso, lo que también se nos confirmará con un mensaje. Esta opción puede aportar un mayor realismo al juego, convirtiéndolo incluso en una partida distinta porque la forma de ver los escenarios cambiará por completo.



Modo galés

Siguiendo los mismos pasos que hemos dado anteriormente, la combinación de teclas Y, Y, Y, Y producirá en nuestras partidas que los jugadores adquieran el modo galés.

con juegos amenos y fáciles de controlar, lo que quizás reste atractivo a los jugadores más expertos.

Sacar el mayor partido

Pero si quieres conocer todos los secretos que esconde este título y antes de que comiences a utilizar los trucos que aquí te planteamos, es de rigor avisarte de que no todos los códigos funcionan en todos los minijuegos. Si el código no te funciona a la primera, no te vuelvas loco intentándolo y pasa a probarlo en otro minijuego. Los creadores de Fuzion Frenzy no han escondido demasiado los trucos, ni siquiera hay que pulsar los botones rápidamente. Una frase en la pantalla te avisará de si has introducido el código de manera correcta, por lo que si la frase te aparece y el truco no tiene efecto, significa que lo has metido bien pero no se trata de la combinación indicada para ese minijuego en concreto.







Vocecillas chirriantes

Si bien el sonido de este programa no explota al máximo las posibilidades de la Xbox, a pesar de incluir buenos ritmos funky o hip hop, si nos cansamos de escuchar las mismas voces en cada uno de los personajes del juego podemos optar por cambiárselas. Sus frases serán las mismas, pero el tono con el que las van a decir cambiará como por efecto de helio, algo curioso sin duda. Para activar las vocecillas, pausaremos el juego con el botón «Start» y, manteniendo pulsado el gatillo izquierdo, introduciremos el código Y, X, Y, Y. En este punto, nos aparecerá un mensaje de «Vocecitas ¡activado!» en la pantalla. Repetiremos este paso para desactivarlas cuando nos comiencen a chirriar los oídos.

Mutaciones genéticas

Repitiendo el truco de jugadores cabezones (gatillo izquierdo + Y, B, X, X), nuestros personajes se convertirán en unos muñecos extraños y alargados. Repitiéndolo una cuarta vez, este último efecto desaparecerá. Hay que tener en cuenta, por un lado, que no se puede pasar al segundo nivel de estos trucos sin pasar por el primero y lo mismo sucede con el tercero y el segundo. A pesar de que algunos de estos trucos facilitan la jugabilidad, lo cierto es que los trucos de Fuzion Frenzy no resultan asombrosos. Esto es debido a que, al tratarse de minijuegos por separado o en conjunto (en el caso del torneo), no tendría mucho sentido que los niveles se pudieran pasar directamente. Los trucos clásicos, en definitiva, no pueden estar programados en un juego basado en la sencillez.

Los trucos de Fuzion Frenzy no afectan a su jugabilidad sino a las posibilidades mismas de los personajes. Pero no nos engañemos, que el juego tenga un argumento sencillo no implica en modo alguno que sea fácil de jugar. Nuestros rivales no son tontos y, a poco que nos descuidemos, quedaremos los últimos en la recolección de orbes (los puntos que se nos entregan por ganar). Tal vez tengamos que soportar el comentario hiriente del narrador del juego, por lo que tampoco hay que descuidarse en la temática aparentemente sencilla. Con unos minijuegos en los que tan sólo manejamos los controles de movimiento y dos botones (disparar/saltar, saltar/agacharse), no hay mucho truco de jugabilidad posible. Si no somos capaces de ganar torneos, lo único que podemos hacer es practicar con los minijuegos para que una vez llegados a una fase superior seamos capaces de mejorar. No hay duda de que funciona, aunque reste atractivo al programa.



Lo mejor: La posibilidad de competir en modo torneo o en minijuegos por separado, lo que amplía las posibilidades de este título.

Lo peor: No aprovecha las enormes posibilidades de gráficos y sonido que ofrece la consola de Microsoft.



ISS 2

No es Pro Evolution, pero es algo

Por fin podremos disfrutar de un juego de fútbol en la Xbox. Hasta que llegue la versión del mundial de los clásicos FIFA, nos consolamos con este juego espectacular.



El mundo de las consolas vio cómo temblaban sus pilares con la aparición de Pro Evolution Soccer. Muchos lo consideraron el simulador de fútbol definitivo y otros renegaron de la extensa tradición de los FIFA de Electronic Arts, que explotaban la vertiente más arcade de este género deportivo. PlayStation 2 fue la plataforma que tuvo la suerte de alojar en sus 128 bits todas las posibles combinaciones que convertían a PES en el juego más difícil y más completo de fútbol del panorama actual.

Los incondicionales de la Xbox esperaban que este título, u otro de similares características, desembarcara en esta plataforma para no tener que envidiar nada a la consola de Sony. El caso es que el marcado carácter «americano» de los juegos de deportes de la Xbox (más orientados a los deportes extremos) dejaba un poco fuera el deporte rey del viejo continente. ISS 2 tiene el privilegio de ser el primer juego de fútbol para la consola de Microsoft.

ISS 2

Precio: 65,04 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Konami
Distribuidor: Konami
Teléfono: 91 515 50 60
Web: www.konami.com
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	8,2
Sonido	7
Jugabilidad	7
Total	7,4

Lo primero que llama la atención del juego son sus espectaculares animaciones. Los jugadores se mueven con una fluidez pasmosa durante los 90 minutos de juego y algunos de sus movimientos son sencillamente reales. Las caras de los jugadores se parecen a las reales, aunque este detalle no es el que más destaca en el apartado gráfico. Los modos de juego en los que se puede participar se acercan mucho a los últimos de la clásica saga FIFA. Por un lado podremos entrenar nuestra habilidad con el balón y por otro lado también disputaremos partidos amistosos. Los modos de liga son cuatro, pero no hay diferencias entre ellos, así que no tiene demasiado sentido jugar a más de uno. Tenemos disponibles una copa internacional, una liga personalizada (en la que podremos ajustar más opciones) y un modo liga mundial (con un campeonato europeo y otro americano). Como es habitual en los últimos títulos de fútbol también se pueden editar tanto jugadores como equipos para personalizar más el juego.

La nota negativa se la llevan los equipos que están disponibles. Sólo podremos elegir selecciones nacionales. Nada de equipos como el Real Madrid o el Manchester United, nada de diferentes ligas, sólo selecciones.

Lo mejor: Sus gráficos preciosistas, los movimientos de los jugadores en el campo de juego y los comentarios en castellano.

Lo peor: Pocas opciones, sólo podemos elegir selecciones nacionales y no es posible jugar en diferentes campos.

Mad Dash Racing

Locas carreras y frenéticas aventuras

Un juego original con curiosos personajes que tendrán que ganar carreras a pie para derrotar a unos no menos curiosos malvados. Además, en este título se mezclan aventura y combate, los ingredientes necesarios para convertirlo en uno de los más alocados y divertidos de Xbox.



Mad Dash Racing es uno de los primeros títulos que salen al mercado en exclusiva para Xbox. Aunque, como su nombre indica, nos encontramos frente a un juego de carreras, en él vamos a encontrar también una combinación de combate y aventura frenética. La temática del juego es bien sencilla: nos encontramos con unos personajes estrafalarios entre los que tenemos que elegir quién vamos a ser nosotros y nos tendremos que enfrentar en una lucha de carreras al malvado Hex y los súbditos de éste. Este título ofrece dos modos diferentes de juego. Por un lado, en el modo para un solo jugador, el objetivo de nuestras misiones será completar siete carreras y derrotar al jefe final cuando hayamos pasado el nivel. En el modo multijugador, podrán competir de dos a cuatro jugadores, dividiéndose la pantalla en las partes necesarias.



Elegir el personaje apropiado

Los personajes de este juego están divididos en tres categorías, las cuales tendremos que conocer porque de ellas dependerá en gran parte la forma en la que después tendremos que jugar. Las habilidades de cada uno de ellos han sido muy cuidadas y, así, tendrá una gran importancia la elección de un personaje u otro en función del escenario si queremos quedar en los primeros puestos

Mad Dash Racing

Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Eidos Interactive
Distribuidor: Proein
Web: www.maddashracing.com
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	8
Sonido	8.4
Jugabilidad	7
TOTAL	7,8



de la carrera. Hay personajes que poseen como habilidad especial el derrapar con facilidad, pudiendo dar rienda suelta a su increíble velocidad con sólo apretar un botón. Por otro lado, tenemos los personajes fuertes, que pueden atravesar los muros e incluso golpear a los adversarios con tanta fuerza que los echarán de la carrera. Por último, encontraremos a los planeadores, que pueden esparcir sus armas desde lo más alto gracias a su capacidad de vuelo. El ganar o no una carrera dependerá no sólo de cómo juguemos en ella sino también del personaje que elijamos en función del escenario, por lo que será mejor observar antes de decidir.



Posibilidades de los escenarios

Lo que sí podemos es dar datos que nos ayudarán a mejorar nuestro juego. A lo largo de las carreras encontraremos pequeños trozos de meteoros. Coger 10 de ellos nos permitirá ejecutar los tres tipos de movimientos especiales (planear, ser más fuertes y deslizarnos), pero estos meteoros se perderán cada vez que te choques o te caigas y habrá que empezar a recolectarlos de nuevo.



Hay que tener en cuenta que sólo con esas habilidades especiales podremos utilizar ciertos atajos que encontraremos en cada uno de los escenarios, así que conseguir 10 meteoros se convierte en un elemento esencial para ganar las carreras y mejorar nuestro tiempo.

Otra de las opciones para terminar en los primeros puestos de las carreras es recoger los *power ups* que encontraremos a lo largo de los escenarios. Además de conseguir pequeños turbos que nos ayudarán a ir más rápido, también encontraremos proyectiles de ataque, escudos que nos servirán para bloquearnos e incluso dinamita. Otro de los aspectos que también nos será de utilidad para ganar carreras será el sistema de puntería automático, que nos permitirá efectuar disparos muy complicados con un simple botón.

Con los trucos que os mostramos podremos avanzar por ocho niveles de gran tamaño (tal vez demasiados), que van desde un volcán a una estación de esquí, pasando por bosques y tuberías a ritmo de grupos y artistas como Moby, Fatboy Slim o Propellerheads entre otros. Los secuaces de Hex nos estarán esperando detrás de cualquier recodo de estos escenarios, así que tendremos que familiarizarnos rápidamente con el personaje, descubrir cuáles son las técnicas para las que se encuentra especialmente preparado y, a partir de ahí, deslizarnos, patinar, trepar o golpear. A ello tendremos que sumar los atajos ocultos y peligros naturales y descubrir si nuestro personaje se encuentra preparado para hacerles frente.

Desbloquear personajes

En Mad Dash Racing encontraremos hasta nueve personajes distintos. Pero, en principio, no estarán disponibles todos ellos. Hay carreras en las que tendremos que recolectar el mayor número de monedas posibles, hacer un número de acrobacias o centrarnos en el tiempo. Completar estos niveles será la única forma de conseguir escenarios y personajes nuevos. A no ser, claro, que conozcamos los siguientes trucos con respecto a los personajes:

Desbloquear a Hex: Completa satisfactoriamente el juego con los tres personajes principales (Sid, Zero-G y Chops) para conseguir a Hex como un personaje con el que poder jugar a posteriori. Eso sí, recuerda que se trata del malvado de esta serie de personajes con personalidad propia.

Desbloquear a Tek-9: Para conseguir como posible jugador este torpe robot simplemente completa el juego con cualquier personaje.

Desbloquear a Roscoe: Para ello, todo lo que tienes que hacer es conseguir 20 Hex Bux en los ocho niveles.

Desbloquear a Synder: Completa los desafíos en el tiempo indicado en cada nivel.

Desbloquear a Gex: Para conseguirlo, completa el juego con los tres personajes principales en el tiempo adecuado, haciendo las acrobacias y consiguiendo 10 ataques en cada nivel. Será entonces cuando conseguiremos las medallas necesarias para desbloquear a este personaje.

Desbloquear a Tremmel King: Para desbloquear al jefe de la fortaleza deberás conseguir tres medallas en cada uno de los ocho niveles.

Lo mejor: A pesar de tener claras influencias, nos encontramos frente a un título original, con carreras trepidantes.

Lo peor: Con tantas carreras frenéticas, es muy probable que descubramos más de un error gráfico.

Project Gotham

MSR mejorado y ampliado

Project Gotham es el juego de conducción que se presenta con Xbox de la mano de Bizzarre Creations, responsable del título de Dreamcast Metropolis Street Racer. Project Gotham lo supera gráficamente por las posibilidades de daño real en los vehículos y otras innovaciones técnicas.

Project Gotham es el primer juego de conducción que Xbox presenta para su plataforma. Del mismo modo que ya arrasara Gran Turismo 3 en PlayStation 2, Metropolis Street Racer en Dreamcast y seguro que lo hará también Ridge Racer en GameCube, Project Gotham llega con la intención de conquistar el corazón de los amantes a las carreras en la ciudad en Xbox. Para conseguirlo, sus puntos fuertes son un impresionante catálogo de vehículos que nunca llegaremos a poseer en la vida real, unos gráficos equilibrados, dinámicos y preciosistas, un diseño del entorno urbano impecable y una maniobrabilidad y jugabilidad excelente. Un detallazo es que Microsoft ha convencido a fabricantes de automóviles como BMW, Porche o Ferrari de que sus coches tenían que deformarse con los golpes y sufrir daños reales en su carrocería para dar mayor realismo al juego.

Desde el principio ya tenemos la posibilidad de crear un jugador propio con el que competir, al que podremos personalizarle la matrícula del coche y el casco.

Con él, podremos competir en seis modalidades distintas de juego. Así, accederemos en un primer momento a una carrera rápida. En esta modalidad, el objetivo será competir contra cinco oponentes e ir atravesando una serie de metas volantes. Nos será posible ir acumulando puntos (Kudos) y tendremos que clasificarnos al menos en tercera posición para poder pasar al siguiente nivel. La idea es premiar no sólo a los conductores más rápidos, sino también a los que tengan un estilo de conducción más depurado. Esta posibilidad de acumular puntos que valoran nuestro estilo de conducción es una originalidad de Project Gotham que seguramente será emulado por títulos de conducción futuros.

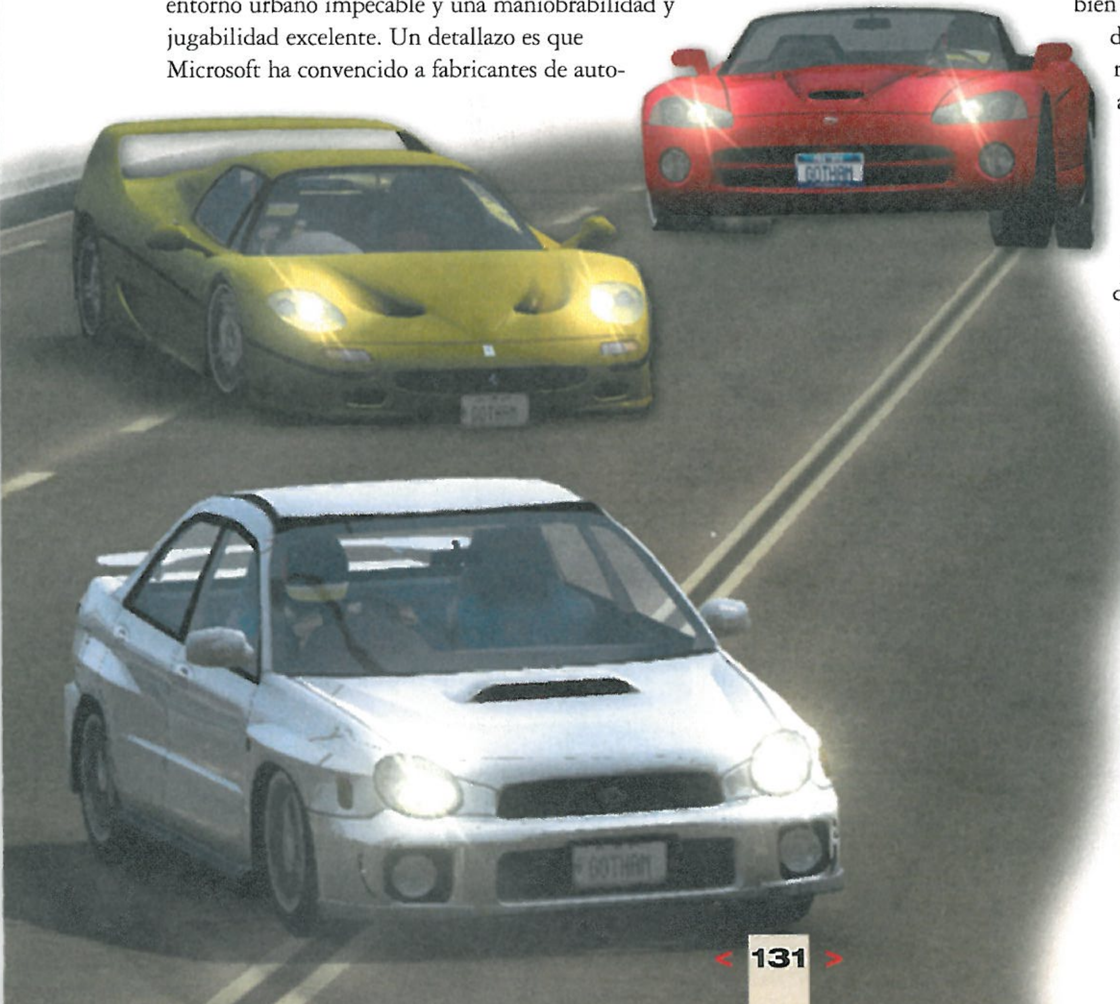
En el modo arcade, el objetivo será conseguir

Project Gotham

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Bizarre Creations
Distribuidor: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/projectgotham
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

VALORACIÓN

Gráficos	9
Sonido	7
Jugabilidad	9
TOTAL	8,3



Cada coche sirve para algo

Los coches pesados como los Ferrari o los Tuscan, o los muy ligeros, consiguen derrapar mucho en las curvas de forma que obtendremos puntos fácilmente con ellos. Sin embargo, algunos no tienen mucha velocidad punta.

Los coches pesados como el Camaro o el 4x4 son los mejores para enfrentarse a enemigos agresivos, porque soportan mejor las embestidas. Los coches pequeñitos son más delicados y frágiles, aunque ideales para las competiciones en el modo arcade.

una mínima cantidad de Kudos antes de que el tiempo se agote de forma que nos sea posible acceder al siguiente nivel. En el modo challenge el objetivo será similar: conseguir una buena cantidad de puntos pero, esta vez, superando una serie de pruebas y retos para conseguir desbloquear niveles y obtener otras recompensas. En este modo, es posible que seamos nosotros mismos los que nos marquemos las metas de forma que, a mayor dificultad, mayores serán las recompensas. También tenemos la posibilidad de enfrentarnos exclusivamente al cronómetro para conseguir realizar la vuelta más rápida en una serie de circuitos. En este modo, nos acompañará nuestro coche fantasma para que podamos comprobar la progresión de nuestra carrera. La última opción para carreras en solitario es







Al loro con los Kudos

La mejor manera de obtener kudos es procurar ser el corredor más rápido y a la vez más técnico; una mezcla de estilo y velocidad. Sigue estos breves consejos:

Las curvas: Procura tener siempre los kudos en tu cabeza, de manera que puedas decir: «la próxima vez que tome esa curva lo haré más rápido y derrapando más, para obtener más puntos».

Las curvas: Hay dos formas de puntuar en las curvas. Por un lado, si realizamos un derrape largo obtendremos puntos. Pero, también, si dominamos el freno y pasamos la curva con maestría aumentará nuestra puntuación. La cuestión es ni tan siquiera rozar las vayas de contención; si no, los kudos que obtendríamos se volatilizarán.

Los saltos: Ojo a este dato. Cuanto más tiempo estés en el aire, más kudos para ti.

A dos ruedas: También al conducir de modo temerario, con el coche inclinado a dos ruedas, obtendrás más kudos.

Velocidad punta: Al pasar por un punto de control nuestra velocidad y tiempo quedan registrados. Cuanta más velocidad desarrollemos en ese punto, más kudos obtendremos.

Adelantamientos: Si adelantas a un vehículo contrario te darán kudos, pero si adelantas a varios a la vez, los puntos se multiplican exponencialmente.

Pequeños objetivos: En el modo de *challenge* marcarse pequeñas metas e ir superándolas poco a poco te permitirá acumular más puntos que si nos empeñamos desde un primer momento en superar una meta grande que puede resultar inalcanzable.

Comodines: En cada nivel de reto se te concede un comodín. Estos comodines los puedes utilizar como mejor te convenga, pero sólo una vez por nivel. De este modo, si una prueba se te resiste y no eres capaz de superarla tienes la posibilidad de utilizar un comodín para doblar la puntuación.

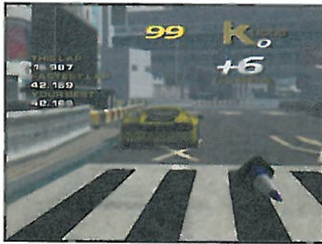
Trucos

Desbloquear coches y circuitos: Nosliw, como nombre del jugador.

Casco extra: Por cada hora de juego obtendrás un nuevo casco.

Carrocería extra: Por cada cinco horas de juego obtendrás una nueva carrocería.

el modo persecución. Aquí, el objetivo será conseguir medallas para desbloquear distintos tipos de carrocerías y pinturas para nuestros vehículos.



Multijugador

En Project Gotham la opción de multijugador parece que sigue en un primer momento las líneas estándares de programación. A saber, de dos a cuatro jugadores, pantalla partida y posibilidades de personalización de los vehículos y los aspectos técnicos de cada jugador. Pero en este juego de Bizzarre también es posible cambiar los objetivos de la carrera y las circunstancias ambientales. Así, en el menú de opciones del modo multijugador podemos señalar la hora del día a la que queremos circular, el número de vueltas, si la victoria se obtiene al superar un tiempo determinado o por kudos acumulados, el formato de partición de pantalla y el tiempo de carrera. Todo es modificable para hacer de la experiencia de conducción con adversarios conocidos una aventura personalizable y variada. Seguro que estas innovaciones de Project Gotham servirán de ejemplo para futuros títulos de conducción.



Daños reales y ciudades trazadas al milímetro convierten Project Gotham en un juego que venderá algunas cajas negras de Microsoft



Lo mejor: Gráficos espectaculares que recrean a la perfección las ciudades de San Francisco, Londres, Tokio y Nueva York.

Lo peor: Aunque la conducción desde fuera del vehículo tiene muchos detalles gráficos, carece de dinamismo y agilidad.







NO HAY ESTILO, NO HAY PUNTOS.







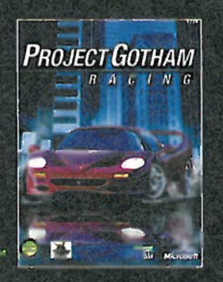






¿Por qué malgastar un año de tu vida intentado aprobar el carnet de conducir para acabar llevando la chatarra de tu hermano? Si lo que buscas es conducir los automóviles más potentes y recorrer más de 300 circuitos repartidos entre Londres, Tokyo, San Francisco y Nueva York, bienvenido a Project Gotham Racing. Pero recuerda, ser el más rápido no es suficiente, tendrás que cuidar tu estilo y convertirte en el amo del circuito. Pisa fuerte el acelerador, mírate de vez en cuando en el retrovisor y llévate unos calzoncillos extra, los vas a necesitar.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/es/projectgotham



Legacy of Kain: Blood Omen 2

La oscuridad inunda tu Xbox

De los variados juegos para la consola de Microsoft basados en el tema vampírico, la última secuela de la famosa saga de Kain es el más sangriento.



Uno de los vampiros con más mala leche del sector vuelve después de 400 años dormido como Blancanieves. La verdad es que no está nada contento porque descubre que su tierra está dominada por sus más mortales enemigos, los Caballeros Serafines, que tienen amedrentados a sus colegas «chupa-sangre». Además, se encuentra sin los enormes poderes que le caracterizaban y tiene que seguir un cursillo intensivo de maldad para recuperarlos. Se presenta una historia de venganza a lo Max Payne pero, en vez de balas, con garras y más sangre que en una carnicería.

La versión para Xbox llega después de que el juego ya haya salido para PS2 y, como viene siendo tristemente habitual, sólo incorpora mejoras gráficas y sonoras y ningún desarrollo adicional. El sistema de juego, cercano en todo momento a los RPG, sigue siendo igual, y la interfaz también. Ésta se sitúa en la parte superior izquierda de la pantalla y despliega dos barras, una roja que indica la salud de Kain y que está directamente relacionada con la cantidad de sangre que ingiere, y otra azul que señala la experiencia acumulada al resolver puzzles y, por qué no, matar enemigos.

En la interfaz también podemos observar el tipo de magia que puede utilizar Kain en cada momento, uno de los temas más importantes del juego. No obstante, en su viaje por recuperar su trono, tendrá que encontrar seis habilidades llamadas *Dark Gifts* que le dotarán de poderes sobrehumanos.

El sistema de lucha es uno de los puntos fuertes del juego, ya que ofrece un montón de opciones, todas ellas en tiempo real, tales como utilizar las garras, armas o incluso defensas para blocar los golpes.

La primera impresión es la que queda

En la tierra de Nosgoth los vampiros no son muy bien acogidos, pero a lo largo del juego podremos encontrar un montón de NPCs con los que podremos entablar las más variadas conversaciones. Algunos aldeanos nos contarán sus penurias, hablarán de política e incluso del tiempo, el tema universal. Para saber si nos estamos metiendo en terreno seguro, tenemos a nuestra disposición un indicador que a base de colores nos señalará la actitud de los personajes hacia nosotros. Así, si el indicador está en verde significará que no tenemos nada de lo que preocuparnos y podemos pedirle la hora a los viandantes. Si se torna amarillo, cuidado, un enemigo está al caer. Si está rojo indicará que estamos en pleno combate y si es de color gris, significa que nadie nos puede ver. Alguna ventaja tiene ser vampiro.

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Eidos Interactive
Distribuidor: Proein
Teléfono: 91 384 68 80
Web: www.eidosinteractive.com/gss/legacy/bloodomen2/start.html
Número de jugadores: 1
Edad: Mayores de 18

Valoración

Gráficos	7
Sonido	8
Jugabilidad	7
TOTAL	7,3



Lo mejor: Ser el malo del juego y además disfrutar sacando la sangre de los pobres aldeanos de esa forma tan espectacular.

Lo peor: Los gráficos se quedan bastante cortos para la potencia de la máquina de Microsoft. Además no hay novedades respecto a PS2.

NHL 2002

Hockey clásico con todas las licencias

Los incondicionales de la liga nacional de hockey americana no encontrarán demasiadas diferencias entre las versiones hechas de este juego para otras plataformas y la de Xbox.

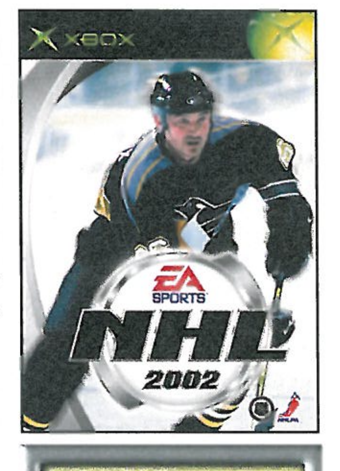
NHL 2002 incorpora seis modos de juego: partido individual, temporada, modo carrera, eliminatorias por el título, penaltis y torneo. Las licencias conseguidas para este título harán que podamos contar con la totalidad de los 30 equipos de la NHL y las 20 mejores selecciones nacionales. Pero, si aun así esto no fuera suficiente, tenemos a nuestra disposición un editor para crear jugadores, en el que podremos modificarlos a nuestro antojo. Este dato será importante a la hora de desarrollar algunos trucos muy curiosos a lo largo del juego.

Lo que debes saber

Cuando hayamos aprendido a manejarnos con los controles del juego y hayamos adquirido cierta soltura, tenemos que tener cuidado con los movimientos que empleamos. Si descubrimos un movimiento que nos permite librarnos de nuestros adversarios satisfactoriamente, veremos cómo en las primeras ocasiones realizamos esta operación con éxito pero, en lo sucesivo, nuestros oponentes se vuelven milagrosamente más listos, sin dejarnos llevar a cabo los movimientos que hemos aprendido a base de práctica.

Las características de los jugadores y sus habilidades aparecen definidas por sí mismas, además de por las posiciones que otorgaremos en el campo a cada uno de ellos. Pero hay que tener en cuenta que, dependiendo del tipo de juego que queramos emplear, tendremos que elegir a un jugador considerado como *Big hitter*, que carga sobre los rivales con mucha fuerza, *big shooter*, con una potencia especial para disparar, o *sniper*, que es capaz de colocar la pastilla en el sitio apropiado frente a la portería para que otro pueda disparar y marcar. Una elección curiosa para los jugadores es escoger a los personajes considerados «héroes» cuando, por ejemplo, queden pocos minutos de juego y tengamos que realizar una remontada impresionante. Sólo estos jugadores serán capaz de realizar maravillas dignas de hacernos ganar el partido, por lo que se trata de otro punto que tener en cuenta.

Si jugamos para ganar, otro de los factores que hay que tener presente es tanto el equipo de la NHL que vamos a escoger como la selección nacional en concreto. Cada una de estas selecciones cuenta con unas habilidades y características especiales que debemos conocer como paso previo antes de comenzar a jugar un partido. Por ejemplo, como no podía ser de otra forma debido a la nacionalidad del título, si queremos un equipo



NHL 2002

Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Web: www.ea.com/easports/platforms/games/nhl2002
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

VALORACIÓN

Gráficos	7
Sonido	7
Jugabilidad	8
TOTAL	7,3



NHL 2002

Trucos y consejos

Jugadores del grupo Barenaked Ladies. El tema principal de NHL 2002 se llama *It's only me* y está interpretada por el grupo de Toronto Barenaked Ladies. Además de amenizarnos el juego con su música, si queremos agregar nuevos personajes con las caras de los miembros del grupo, nos meteremos en la opción de crear jugadores utilizando cualquiera de los siguientes nombres: Jim Creeggan, Tyler Stewart, Steven Page, Ed Robertson o Kevin Hearng. El juego ajustará tanto las caras como las características de cada uno de los jugadores para que coincidan con los perfiles de los miembros de este grupo.

Conseguir más equipos. Juega una temporada y termina el juego All-Star. Entonces salva la partida y te aparecerán dos nuevos equipos All-Star en la pantalla de selección de equipos.

Jugadores de la película "Slap Shot". Elige el equipo EA Blades para personalizarlo. Introduce el nombre de uno de los siguientes jugadores del equipo Charlestown Chiefs de la película Slap Shot. Durante la presentación de los equipos serán pronunciados sus nombres. Los nombres son: Reggie Dunlop, Ned Braden, Dave Carlson, Johnny Upton, Morris Wanchuk y Billy Charlebois.

Mejor no pelear. Cuando te metas en una pelea es mejor que te quedes quieto y recibas todos los golpes sin dar un solo puñetazo. Cuando la pelea termine el jugador que te ha agredido tendrá 5 minutos de penalización por violento, mientras tú sólo habrás sido penalizado con 2 minutos.

Pase del platillo. La mejor manera de pasar a un compañero cuando hay un jugador contrario entre ambos es utilizando el pase del platillo. Para hacerlo mantén pulsado de forma prolongada el botón de pase. Esto hará que la pastilla pase por encima del contrario y caiga al lado del palo de tu compañero.

agresivo en ataque pero a la vez con una gran defensa, tendremos que escoger una selección americana.

Y, siguiendo con los estereotipos, las selecciones del este de Europa mostrarán más habilidad que las otras con el manejo de la pastilla y con su propio patinaje durante el juego. Además de estas consideraciones previas a la elección de un equipo, durante el juego, a la hora de pasar el *puck* de un jugador a otro, hay que saber que el que se encuentra más preparado para manejarlo con fluidez y marcar un tanto será aquél que se represente con un círculo a su alrededor.

Es seguro que en nuestro primer acercamiento al juego posiblemente tengamos algún problema para marcar. Los huecos que deja el portero no siempre son todo lo fáciles de ver que debieran dada la colocación de la cámara. Por ello, cuando realicemos un contraataque, el modo de la cámara cambiará dando una mayor sensación de realismo. Desde este ángulo, es más que probable que nos sea más fácil marcar un tanto, si bien la cámara se cambia automáticamente sólo cuando robamos el *puck* a un jugador del equipo contrario.

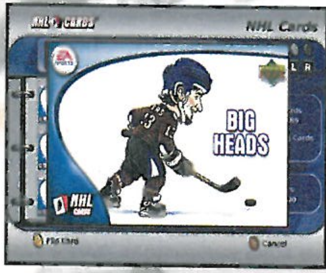
Cuando estemos jugando, es mejor que no perdamos de vista nuestro «medidor de emoción» ya que, en NHL 2002, el estado anímico también influye en la forma en la que nuestros jugadores manejarán el *puck*. Por ejemplo, si nuestro portero realiza un par de paradas impresionantes seguidas, o nuestros jugadores comienzan a marcar goles espectaculares, nuestro «medidor de emoción» subirá y más posibilidades tendremos de seguir en racha. Pero hay que tener cuidado, ya que esta «emoción» también puede afectar al equipo contrario y que nos empiecen a llover goles por todas partes. El público también se verá afectado por estos medidores, de tal forma que si nuestro medidor sube, el público nos animará mucho más, lo que siempre puede ser un estímulo, o a la inversa.





Jugabilidad con altas dosis de realismo, que no defraudará a todos aquellos aficionados este deporte sobre hielo





Lo mejor: NHL 2002 tiene todas las licencias oficiales, por lo que nos encontramos ante un juego con una tremenda base de datos.

Lo peor: Es más de lo mismo, ya que introduce pocas modificaciones con respecto a las versiones en PC y PlayStation.

NHL Hitz 2002

La antítesis de la simulación





Si alguna vez has soñado en participar en un partido de hockey sobre hielo en donde todo fuera válido, NHL Hitz 2002 te da esa oportunidad. Golpes, patadas y faltas de todo tipo en un juego muy poco deportivo.

En la línea de los títulos deportivos con toques de humor y agresividad se presenta para Xbox este magnífico e impecable juego de Midway que hará las delicias de los que siempre hemos soñado en deslizarnos sobre los patines con maestría y destrozar al contrario en un partido en el que todo es válido. Y no es que NHL Hitz 2002 sea un juego exclusivo para emprenderla a tortazo limpio en la pista. Es también un arcade deportivo perfectamente elaborado, donde los detalles se han cuidado al máximo.

Entorno gráfico

NHL Hitz 2002 ofrece una magnífica realización en tres dimensiones de sus gráficos. Por una parte hay que analizar el excelente trabajo realizado sobre el cuerpo de los jugadores. Rostros perfectamente diferenciados, anatomías variadas, texturas en las vestimentas y un movimiento espectacular. Tanto en la presentación de los jugadores como en las repeticiones de las mejores jugadas podremos deleitarnos con la visión de estas figuras 3D, pero también durante los partidos tendremos la ocasión de disfrutar de unos modelos más reducidos pero perfectamente trazados.



NHL Hitz 2002

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Midway
Distribuidor: Virgin
Web: www.nhlhitz.midway.com
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

VALORACIÓN

Gráficos	8
Sonido	7
Jugabilidad	9
TOTAL	8

En cuanto al entorno que nos rodea, destaca la propia pista de hielo, programada como si de un espejo se tratase. En ella podemos observar nítidamente todos los reflejos de las luces y las sombras. Así, podemos ver los focos que iluminan la pista, las sombras de los jugadores, el reflejo de los paneles de contención, de la cristalera que protege al público e incluso los nombres y logotipos de los anunciantes. Todo se refleja en el espejo de la pista.

El público también ha sido diseñado en tres dimensiones, pero su característica principal es que es animado, que participa en la acción. Un público que aplaude, mueve los brazos, se levanta de los asientos y muestra pancartas. Una originalidad que hará que los que disfruten de este juego sientan que están jugando delante de público real. Sin embargo, como punto negativo, tenemos que señalar que los programadores han desarrollado muy pocos modelos de



personas de público, por lo que vemos por todas las gradas a los mismos modelos.

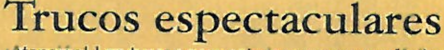
Jugabilidad agresiva

Es fácil darse cuenta desde el primer momento en que encendemos la consola que NHL Hitz 2002 no es un juego de simulación deportiva. Aunque el realismo en el entorno gráfico es total y los movimientos de los jugadores al organizar las jugadas y lanzar la pastilla es espectacular, el juego no pretende emular la realidad de un partido de hockey sobre hielo.



Podemos observar las siguientes características. En primer lugar, el juego se desarrolla a una velocidad tal que nos resulta difícil planificar las jugadas con mucha antelación, primando la espontaneidad y la improvisación. También nos damos cuenta rápidamente de que en NHL Hitz 2002 no es posible realizar muchas acciones, aparte de pasar la pastilla, tirar a puerta o defender. ¡Por fin podemos hacer faltas sin que nos penalicen por ello! Dar puñetazos, codazos, patadas o introducir el *stick* entre las piernas del contrario son sólo alguna de las acciones de agresión que podemos realizar. Pero lo más original es que en ciertas situaciones violentas nos





Trucos espectaculares

¡Atención! Los trucos para este juego son muy fáciles de introducir, el único problema con el que puedes econtrarte es que dispones de muy poquito tiempo para introducirlos; aunque también existe un truco para aumentar este tiempo. De todos modos, te recomendamos que memorices primero el truco que deseas introducir y después te lances a teclearlo.

Los trucos se introducen en la pantalla previa al inicio de un partido, después de haber elegido los equipos y sus titulares. Entonces, mientras se carga la partida, te aparecerá una pantalla donde figurarán los emblemas de los dos equipos que se enfrentarán y en la esquina superior izquierda habrá tres pequeñas pantallitas con el logotipo de Midway. Entonces, con las teclas X, Y y B que corresponden respectivamente a las pantallitas 1, 2 y 3, deberás situar en cada una de ellas uno de los cinco símbolos que te señalamos para el truco y después pulsar una dirección con el pad digital. Los símbolos son las letras N, H, L y M (que corresponde al logo de Midway) y un cubo, que señalaremos con la letra S (Square) para referenciarlo.

HNH-Izquierda: sin periodos, el primero que marque 7 puntos, gana.
NMN-Izquierda: el ganador de una pelea gana un gol.
HHH-Derecha: más tiempo para introducir códigos.
NHL-Abajo: siempre tiros fuertes.
LNH-Derecha: paneles de goma.
MMN-Arriba: velocidad turbo.
LNL-Abajo: disparos precisos.
HNS-Abajo: más golpes.
SLS-Izquierda: con lluvia.
SNS-Izquierda: con nieve.
NMM-Derecha: jugador central cabezón.
HMM-Derecha: jugador central cabeza pesada.
NNM-Izquierda: jugadores cabezones.
HHM-Izquierda: jugadores con cabezas pesadas.
NSN-Izquierda: pastilla bulldozer.
SHN-Abajo: pastilla pelota de tenis.
SHH-Izquierda: pastilla pelota de baloncesto.
SSS-Abajo: la pastilla no saldrá de la pista.

Nota: Y atención también a un detalle muy simpático. El público en las gradas te mostrará en ocasiones estos trucos a través de pancartas que ellos mismos alzarán.

enfrentaremos directamente a puñetazo limpio con el contrario, en una lucha arcade clásica. Sí, a puñetazos, como si se tratara de un juego de boxeo.

Aparte de estas novedades, existe la posibilidad de realizar una serie de combos que tendrás que aprender con detenimiento en el modo «skills», que funciona como tutorial. Estos movimientos te dotarán de una serie de poderes que te darán más fuerza de tiro, mayor precisión en los disparos, más velocidad de movimientos y otras fuerzas similares.

Lo mejor: Aparte de un entorno gráfico y una jugabilidad espectacular, destacan los «simpáticos» trucos.

Lo peor: Los modelos 3D repetidos entre el público y la rapidez a lo que todo transcurre, que nos impide deleitarnos con el entorno y los gráficos.

Rallisport Challenge

Derecha, media, menos, «arrás»...



Parece que los americanos le han cogido el gustillo a eso del rally. Con Rallisport Challenge se pierde un poco de la simulación, pero se gana en modos de juego y diversión.

Acostumbrados como están a ver coches-anuncio corriendo sin parar por un circuito ovalado, los norteamericanos no sabían de las bondades de correr en el barro. El espectáculo de ver correr a potentes coches por estrechas carreteras entre el asfalto, la arena e incluso el hielo sólo lo ofrece el Rally. Microsoft ha encargado este juego a los estudios europeos de Digital Illusions y la verdad es que han conseguido un gran trabajo. Eso sí, este Rallisport Challenge se acerca más a un arcade que a un simulador de rallies. Por ejemplo, por mucho que destrocemos el coche en cada carrera, no tendremos que arreglarlo entre etapa y etapa. El único efecto que tendrá en el juego será que no conseguiremos los puntos al final de carrera por dejar el coche impoluto.

El sistema de puntuación es otra de las diferencias respecto a los juegos clásicos de rally como Colin McRae. En cada etapa nos darán puntos por la posición en la que acabemos respecto a nuestros tres competidores, por el porcentaje de daños que hayamos infligido al coche e incluso por la máxima velocidad alcanzada en la etapa. Cuando lleguemos a una determinada cantidad de puntos, iremos desbloqueando circuitos y coches para que la diversión no se acabe nunca.

Los gráficos del juego son sencillamente perfectos. Los modelos de coches que podemos elegir, entre los que se encuentran el Peugeot 206 o el Subaru Impreza, son los más realistas que se han podido ver hasta la fecha. Los

Rallisport Challenge

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Digital Illusions
Distribuidor: Microsoft
Teléfono: 91 384 68 80
Web: www.xbox.com
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	9,5
Sonido	8,5
Jugabilidad	8,5
TOTAL	8,8

Como un profesional

La categoría Profesional tiene cuatro carreras disponibles, cada una de ellas con un terreno distinto y también una forma diferente.

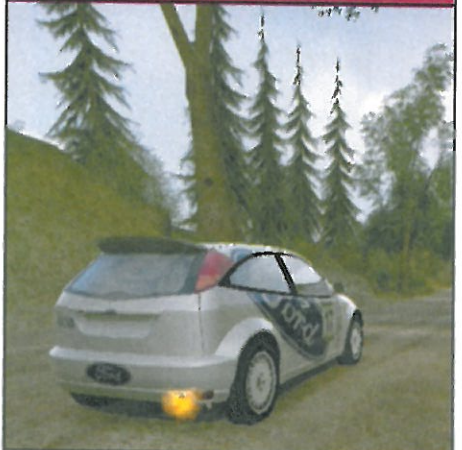
- **Safari Trophy:** Se trata de carreras en el desierto. La carretera no se distingue muy bien y hay que tener cuidado con las curvas, porque a la mínima el coche se nos subirá a una duna y perderemos mucho tiempo.
- **IceRacing Open:** Correr en el hielo tiene que ser divertido. Si en un circuito no hay que embalarse es en éste, ya que nuestro coche se agarra más bien poco. Intenta ponerte en cabeza y luego mucha precaución.
- **Mediterranean:** Etapas ascendentes y descendentes por maravillosos paisajes en los que la lluvia será la protagonista. Giros bruscos y terraplenes nos acompañarán por este circuito.
- **RallyCup:** Compite con varios coches al mismo tiempo al más estilo arcade en una recopilación de etapas de distintos circuitos. Ideal para los que les gustan los helados de Tutti-Frutti.







paisajes por los que acelerarán nuestros bólidos son también espectaculares y no les falta ni un detalle. Además, podremos interactuar con todo lo que veamos: atravesaremos matorrales (que esta vez no son *sprites* en 2D, sino que están renderizados) y sentiremos la vibración en nuestro mando, podremos rodear árboles o empujar carteles publicitarios hasta el final de la carretera.



Pero quizá lo más asombroso del juego son las luces. En el rally Safari Trophy, que está ambientado en el desierto, las sombras que provoca el sol de mediodía son tan reales como la vida misma y los reflejos del coche pueden llegar a deslumbrarte. Todo un espectáculo.

Modos de juego

Rallisport Challenge tiene cuatro modos de juego. El modo Carrera es el básico y en el que hay que empezar para ganar puntos y comenzar a desbloquear circuitos. Empezarás en la categoría Profesional, que tiene cuatro circuitos, y a medida que avances en tus puntuaciones se irán debloqueando carreras. Primero accederás al campeonato Experto (con cinco circuitos), luego al nivel Clásico (cuatro carreras) y al final al campeonato Sin Límites (el más difícil de todos, en el que competiremos en 4 carreras).

Cada prueba está dividida en varias etapas. No es necesario que ganes todas ellas para alzarte con la copa de ganador, porque lo que cuenta son los puntos acumulados y no la posición en las carreras.

El siguiente modo de juego se denomina Carrera Individual y en él podemos encontrar distintos tipos de carreras que pondrán a prueba toda nuestra habilidad. Eso sí, no podremos participar en la mayoría hasta que hayamos desbloquedo los circuitos Experto en el modo Carrera. Aquí podremos participar en carreras de rally, pero también lo haremos en Rallycross, un tipo de prueba en la que el terreno irá cam-

Coches para disfrutar

Cuando empezamos el juego sólo tenemos disponibles ocho coches entre los que podemos elegir el gracioso Volkswagen Beetle, el potente Mitsubishi Lancer evo IV o el clásico Ford Escort Cosworth. A medida que avancemos en nuestra puntuación desbloquearemos hasta 16 coches más. Algunos de estos bólidos son:

- Audi Quattro SI. Consigue 40.000 puntos y lo podrás conducir.
- Citroën Xsara Rallycross. Acaba en primer lugar en el rally Mediterranean.
- Renault 5 Turbo. Este clásico de la «clase B» estará disponible después de ganar en todos los circuitos del Ice Racing International.



Una de circuitos

Una pequeña descripción de los circuitos en los que podremos correr al principio nunca viene mal.

- Safari Trophy: Un día en el desierto

SS1: Son 5,6 kilómetros bajo un sol abrasador que se ponen difíciles al final de la etapa con unas cuantas curvas cerradas consecutivas. Apréndete el camino porque la carretera se ve muy mal.

SS2: Esta etapa de 5 kilómetros justos tiene una enorme recta seguida de una curva de 90 grados. Acelera al máximo para ganar esos segundos vitales.

SS3: 4,2 kilómetros en los que se combinan rectas cortas y curvas peligrosas. Despacio en las curvas para no acabar con tus huesos en la arena.

SS4: La cuarta etapa es un circuito muy rápido parecido al SS2, con una recta larga y pocas curvas.

- Pacific: El barro como protagonista

SS1: La grava resbala bastante, mucho cuidado. Se trata de un circuito corto (3,7 kilómetros) con una curva muy larga.

SS2: En esta etapa de 5,3 kilómetros hay muchas curvas, con lo que habrá que tener cuidado para no derrapar y acabar al revés.

SS3: Circuito con muchas curvas y muy rápido. 4,2 kilómetros de pura adrenalina.

- Mediterranean: En abril, lluvias mil.

SS1: Circuito ascendente bastante corto con pocas curvas. Habrá que tener cuidado con los efectos de la lluvia en la carretera.

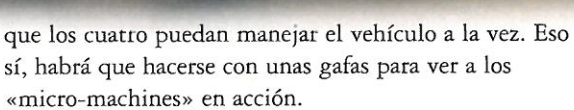
SS2: Ahora tendremos que correr por un circuito muy técnico y lleno de curvas. Una prueba de fuego para avanzar de nivel.

SS3: Una etapa descendente. En las bajadas pronunciadas reduce la velocidad para no comerte las curvas que te esperan, muchas de ellas de 180 grados.

SS4: Un ejemplo más de las carreteras bordeadas por barrancos. Pon especial atención a los comentarios de tu copiloto para ver las piedras.

biando a medida que avancemos en el circuito, con lo que la selección de neumáticos será lo más importante. Colina Arriba es otro de los tipos de carrera. Esta vez habrá que probar la potencia de nuestro coche en escarpadas escaladas. En este modo de juego también tendremos la posibilidad de correr en el hielo como en Carrera.

El modo multijugador que incorpora Rallisport Challenge se caracteriza porque puede utilizarse por cuatro corredores al mismo tiempo. La pantalla se dividirá de tal manera



que los cuatro puedan manejar el vehículo a la vez. Eso sí, habrá que hacerse con unas gafas para ver a los «micro-machines» en acción.

Otro modo de juego disponible es el Ataque de Tiempo, en el que probaremos nuestra pericia con un corredor fantasma en todas las etapas que hayamos desbloqueado.

Configuración del coche

Sin duda, éste no es uno de los puntos fuertes del título de Microsoft. Las opciones que tenemos en este terreno son ridículas comparadas con otros juegos del mismo género, aunque sólo los jugadores más exigentes estarán disconformes, ya que haberlas, haylas. Entre las posibilidades que nos ofrece el juego están las de cambiar el tipo de neumático (adaptado a cada uno de los terrenos), elegir la suspensión del coche, la relación de cambios o el equilibrio de los frenos.

Una cosa para los que buscan un arcade y no quieren complicarse la vida: en cada etapa la configuración del coche se cambia automáticamente adaptándose a cada terreno, con lo que nuestro vehículo siempre tendrá las características óptimas para correr de la mejor manera.



Lo mejor: Sus gráficos espectaculares con coches y circuitos tan realistas como si estuviéramos viendo un rally por la tele.

Lo peor: Para los jugadores profesionales, adolece de estar más enfocado al arcade que a la simulación pura y dura.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Asfalto bajo tus pies

La conversión de este título ya conocido en otras plataformas no incluye impresionantes mejoras, pero sí una área nueva, así como algunos objetivos específicos en las competiciones.

Como ya hemos mencionado, una de las mejoras de este Tony Hawk's frente a las versiones de otras plataformas es que se han incorporado *objetivos específicos* para cada personaje. Además de los *skaters* habituales clásicos en la saga Tony Hawk, Steve Caballero, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Sceamer o Jamie Thomas, también vamos a encontrar personajes nuevos. Por si esto fuera poco, podemos crear nuestro propio personaje definiendo diversas opciones. Algunas de ellas son simplemente cuestiones físicas como gafas, pelo o tatuajes. Pero, sobre todo, esta opción nos será muy útil a la hora de introducir una serie de trucos muy curiosos relacionados tanto con los desarrolladores como con los propios hijos de Tony Hawk.

Además de obtener habilidades propias de los personajes que podemos crear, también podemos hacer que éstos se





Tony Hawk's Pro Skater 3

Precio: 71,95 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Activision
Distribuidor: Proein
Web: www.activision2.com/tony_hawk
Número de jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	8
Sonido	7,5
Jugabilidad	9
TOTAL	8

Desarrolladores como *skaters*

A la hora de crear un nuevo personaje, los nombres que tendremos que introducir serán los siguientes. Este truco también funcionará si, en lugar de poner el nombre completo, introducimos como nombre las abreviaturas que hemos indicado entre paréntesis. También incluimos los nombres de los hijos de Tony Hawk.

Aaron Skillman (Aaron, Skillman o ARS)
Alan Flores
Andrew Rausch (Jujy)
Andy Nelson
Brian Jennings (BDJ o Brian)
Captain Jennings (Cap'n Jennings o Capn Jennings)
Chad Findley (Stallion o Doofus)
Chris Glenn
Chris Rausch (Team Chicken, CJR o Rausch)
Chris Ward
Connor Jewett
Darren Thorne (Darren o Thorne)
Dave Cowling
Dave Stohl
Edwin Fong (Maya's Daddy)
Gary Jesdanun (Garvin o Garvin Jesdanun)
Henry Ji
James Rausch (My Jamie)
Jason Uyeda
Jeremy Anderson
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita (Kage)
Kevin Mulhall (Guilt Ladle)
Lisa Davies
Mark Scott (Hi Ben)
Matthew Day
Mick West
Mike Ward
Nicole Willick
Noel Hines (Noel o Hines)
Nolan Nelson
Paul Robinson
Pete Day
Rachael Day
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Sandy Jewett
Scott Pease (Scott Pease, Spease o Cheesy Peasey)
Steve Ganem
Steven Rausch (Wevenowski)
Trey Smith
William Pease (Wild Bill)
Riley Hawk
Spencer Hawk



Desbloquea los personajes

En el menú de opciones, seleccionaremos «Cheats». El código que tendremos que introducir para conseguir esto será WeEatDirt.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Necesitarás un control total y preciso de la tabla

Más pistas

En relación a los escenarios, el único que nos aparecerá desbloqueado en primer término es la Fundición. Veamos algunas pistas de los niveles que nos ayudarán a fijarnos más en ciertos detalles de los mismos o a conseguir elementos nuevos u ocultos con los que seguir practicando nuestro deporte.

Escenario Los Ángeles: halfpipe oculto. Gírate hacia la esquina derecha del nivel, por detrás de un coche donde habrá un fotógrafo haciéndote una fotografía. Busca la esquina redondeada y entonces verás dos rejillas en el suelo. Haz un *grind* empezando en la esquina redondeada siguiendo hasta el final. Si te es necesario saltar para hacer esto, significará que has hecho el *grind* en la dirección equivocada. Si lo has hecho correctamente, escucharás el sonido de las rejillas caer. Entonces, habremos desbloqueado dos nuevos halfpipes. Uno que se encontrará directamente enfrente de ti y otro cerca del puente. Dentro de este mismo escenario, seguiremos los siguientes pasos como una forma fácil para conseguir miles de puntos con sólo un truco.

Baja a la parte del equipaje. Para hacerlo, salta encima de la cinta transportadora y deja que ésta te introduzca. Desde allí, ve hacia la izquierda y haz un *grind* en la escalera mecánica más lejana a donde te encuentras. Déjate caer y, una vez hecho esto, salta a la siguiente escalera y haz lo mismo. Si lo haces bien, las escaleras formarán un *loop* continuo cada vez que te balancees. Los *grinds* especiales pueden ayudarnos mucho. Al comienzo del nivel encontrarás dos pequeños caminos. Si cuando saltes sobre la pasarela de uno de los caminos a la otra haces *grinds*, conseguirás una enorme cantidad de puntos. Haz esto en cuatro o cinco ocasiones antes de que finalice el camino y podrás conseguir así hasta 50.000 puntos. Si continúas hasta el siguiente camino y vuelves a hacer lo mismo, podrás conseguir al menos 150.000 puntos.

Escenario Río: área escondida. Hay una valla de madera alrededor del nivel. En uno de los laterales de esta valla encontrarás una parte con tablas clavadas. Súbete a esas tablas porque te desvelará una área secreta.

hagan pequeños o se alarguen a nuestro antojo. No obstante, para conseguir



realizar este truco, tendremos que trabajar bastante con la tabla. Para hacerlos más pequeños, completa satisfactoriamente todos los objetivos en el juego y consigue medallas de oro en las tres competiciones 18 veces en el modo Career con un jugador diferente en cada ocasión. Para alargarlos, haremos lo mismo pero sólo tendremos que completarlo en 15 ocasiones.

Habilidades y desbloqueo de escenarios

El desbloqueo de niveles en Tony Hawk's Pro Skater 3 no es sencillo. Habrá que trabajar duro con la tabla para conseguirlos pero, cuando lo hayamos hecho una vez, no tendremos problemas para conseguir el resto de los escenarios. La forma de ganarlos es siempre la misma: conseguir medallas de oro en un número determinado de ocasiones en el modo «Career» con un jugador diferente cada vez. Por ello, detallaremos cómo conseguir el primero y del resto sólo variará el número de veces que tendremos que hacerlo.

Burnside: Para desbloquear este nivel, tendremos que completar todos los objetivos y conseguir medallas de oro en los tres niveles de competición en seis ocasiones en el modo «Career» con un jugador diferente en cada ocasión.

Roswell: Nueve veces.

Wharehouse: En tres ocasiones, con la peculiaridad de que tiene que ser con un personaje creado.

Cruise Ship: Conseguiremos cualquier medalla en los tres niveles de competición.

Oil Ring: Sólo tendremos que hacerlo una vez y se nos desbloqueará este escenario en el modo Free Skate.

Con respecto a las ténicas de movimiento, también podemos realizar trucos de la misma forma. Por ejemplo, para conseguir el equilibrio perfecto sobre raíles, seguiremos los pasos anteriores pero, para conseguir esto, tendremos que conseguir medalla de oro en 15 ocasiones.

Lo mejor: Jugabilidad, música y gran cantidad de pasadizos ocultos a lo largo de los niveles.

Lo peor: A pesar de su indiscutible calidad, sólo está indicado para aquellos incondicionales del skate.

Transworld Surf

Surfing USA

El sonido de las olas al romperse, el olor a salado, el sol bañando la playa, multitud de chicas animando y tiburones. ¿Qué más se puede pedir?



Aunque el surf no es uno de los deportes nacionales en nuestro país y los 13 surfistas profesionales que incluye el juego no son precisamente muy conocidos, Transworld Surf es un juego muy divertido. En él podremos escalar por las olas más realistas y espectaculares jamás vistas e intentar unas piruetas que dejarán a más de uno con la boca abierta. Existe un montón de modos de juego para no aburrirse ni un momento, desde la típica competición a través de 9 localizaciones reales, hasta el modo multijugador con varias opciones, pasando por el estilo libre, donde podremos pulir nuestro equilibrio. Los gráficos son bastante buenos, sobre todo el agua, el verdadero protagonista del juego. En el apartado sonoro tendremos una banda sonora de lo más adecuada, con grupos surferos a la cabeza.

Volar como un profesional

Una de las maniobras más espectaculares son los giros en el aire. Su ejecución no es demasiado complicada, aunque como todo en la vida, habrá que practicarlos hasta que consigamos hacerlos bien. Para realizar un giro de 180 grados cuando el surfista está mirando a la izquierda de la pantalla hay que girar el *stick* de derecha a izquierda en el sentido contrario a las agujas del reloj, dando media vuelta, y presionar B cuando estemos en lo alto de la ola. Cuando nuestro surfista esté mirando a la derecha se lleva a cabo el mismo procedimiento pero moviendo el *stick* en sentido contrario. Para conseguir un movimiento aún más espectacular, el giro de 360 grados, habrá que seguir las mismas instrucciones que para el de 180 pero haciendo un giro completo con el *stick*. Es decir, si estamos mirando a la izquierda, empezamos el giro en la derecha y terminamos en el mismo sitio en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Surfeando con el hombre invisible

Lo que estabais esperando: trucos para reírse un rato. Sólo valen para el modo Pro Surf y hay que introducirlos en la pantalla del juego, no en el menú. Después de escribirlos, pulsa «ATRÁS» y escucharás un sonido que indicará que es correcto. También se pueden desbloquear estos extras completando la competición con uno o varios surfistas, pero, ¿por qué esperar tanto?

Surfista invisible: ↑, ↓, ←, →, ←, ↑.
Niebla Morada: ↑, ↓, ←, →, ↓, ←.
Equilibrio sobre la ola perfecto: ↑, ↓, ←, →, →, ←.
Marea «Roja»: ↑, ↓, ←, →, ↑, ←.
Discoteca: ↑, ↓, ←, →, ↓, →.
Tabla invisible: ↑, ↓, ←, →, ←, →.

Transworld Surf

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Marzo
Fabricante: Angel Studios
Distribuidor: Infogrames
Teléfono: 91 329 42 35
Web: www.transworldgames.com/surf
Número de jugadores: 1-4
Edad: Todos los públicos

Valoración

Gráficos	8,5
Sonido	7
Jugabilidad	8
TOTAL	7,8

Cada maestrillo tiene su librillo

Además de las piruetas generales, cada surfista tiene unas propias a modo de movimiento especial. Estos saltos únicos se pueden ejecutar cuando el medidor de piruetas está al máximo. Aquí van unas cuantos:

Rochelle Ballard

Heel Clicker: Mantén pulsado A, ←, ↑, ↓, suelta A.
Alleyoop 540: Mantén pulsado A, ↓, →, ↑, suelta A.

Shawn Barron

Barrel Roll: Mantén pulsado A, ←, ↑, →, suelta A.
Judo Flip: Mantén pulsado A, ↑, ↓, →, suelta A.

Taj Burrow

Finger Flip: Mantén pulsado A, →, ←, →, suelta A.
Look Back: Mantén pulsado A, ↓, ↑, ↓, suelta A.

Jason Collins

Christ Varial: Mantén pulsado A, ↓, ↑, →, ↓, suelta A.
Darkslide Floater: Mantén pulsado A, ↑, ↓, ↑, ↓, suelta A.

Tim Curran

Superman: Mantén pulsado A, ←, ↓ ↑, suelta A.
Screwdriver: Mantén pulsado A, ↑, →, ↓, ←, suelta A.

Shane Dorian

Body Varial: Mantén pulsado A, ↑, ↓, ←, suelta A.
Indy Flip: Mantén pulsado A, ↓, ↑, ↓, suelta A.

Christian Fletcher

Christ Air: Mantén pulsado A, ←, →, ←, suelta A.
Rodeo: Mantén pulsado A, ↑, ↓, →, suelta A.

Andy Irons

Air Walk: Mantén pulsado A, ←, ↑, ↓, suelta A.
Stale Flip: Mantén pulsado A, ↑, →, ↓, ←, suelta A.

Taylor Knox

Sex Change: Mantén pulsado A, ↑, ↓, ←, suelta A.
Stiff Flip: Mantén pulsado A, ↑, →, ↓, ←, suelta A.

Cory López

Varial 360: Mantén pulsado A, ↑, ↓, ←, suelta A.
Front Flip: Mantén pulsado A, ↑, ↓, ↑, suelta A.

Dan Malloy

Nothing Air: Mantén pulsado A, →, ↓, ↑, suelta A.
Backflip: Mantén pulsado A, ↓, ↑, ↓, suelta A.

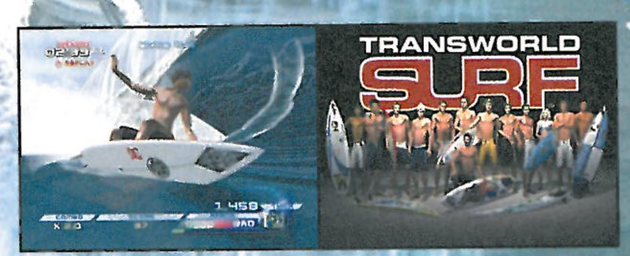
Fred Patacchia

Impossible: Mantén pulsado A, →, ←, →, suelta A.
Slob Flip: Mantén pulsado A, ↑, →, ↓, ←, suelta A.

Chris Ward

Back Scratcher: Mantén pulsado A, →, ↑, ↓, suelta A.
Rocket Flip: Mantén pulsado A, ↓, ↑, ↓, suelta A.

En Transworld Surf también podremos hacer saltos agarrando la tabla. Estas «cabriolas» sacadas directamente del *skateboarding* se ejecutan cuando



Para los más tramposos

Desbloquear todos los niveles: ↑, ←, ←, →, →, L1, ↑.

Completar todos los objetivos o ganar la Competición: ↑, ↑, ←, ←, L1, L1, ↑.

Desbloquear todos los trucos temporalmente: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1 (Repetir el código dos veces).



estemos en el aire presionando los gatillos del mando. Si además apretamos al mismo tiempo el botón X nos saldrá un salto aún más espectacular.

Consejos

Cabalgar las olas como si fuéramos el Llanero Solitario requiere de paciencia y habilidad con el mando de la Xbox. También hay que saber que para completar algunos objetivos hay que coger determinadas olas. Para ello, en la pantalla de selección de olas (después de llamar a nuestra particular «chica de la camilla») habrá que fijarse en el icono que acompaña a cada ola, que tiene que coincidir con el icono de la lista de objetivos.

Para conseguir más puntos intenta hacer combos, que no son otra cosa que combinaciones de piruetas una detrás de otra. Procura mantener en el lado positivo tu medidor de Karma, evitarás que los juguetones tiburones te confundan con su almuerzo.

Lo mejor: La espectacularidad del agua, esas olas reales y los múltiples modos de juego.

Lo peor: Es difícil hacerse con los combos en el juego al principio, pero en cuanto te hagas con los mandos serás el más *cool*.

Project Ego

La vida es así

Peter Molyneux ha vuelto a hacerlo. Si sorprendió a propios y extraños con su Black and White, ahora lleva sus ideas un paso adelante con esta auténtica experiencia de vida.



La nueva consola de Microsoft tiene algunos títulos que habíamos estado esperando mucho tiempo, ya sea por su espectacularidad o por su originalidad. Uno de ellos es Halo, cuyo *walkthrough* tenéis en este mismo libro; otro de los más esperados es Project Ego.

La magnitud de este juego es casi inabarcable. Si Black and White destacaba por su libertad de acciones o los Sims nos iniciaba en la simulación social, la nueva criatura de Peter Molyneux va un paso más allá, trayendo la vida a la Xbox. En Project Ego podremos experimentar todos los momentos en la vida de nuestro personaje, desde los quince años (primorosa edad retratada por el Dúo Dinámico con la que empezamos el juego) hasta la senectud, cerca de los 70 años. En todo ese periodo iremos tomando decisiones que nos afectarán a nosotros y a nuestro entorno.

El juego está ambientado en un mundo llamado Albión, que será más o menos como la Inglaterra del siglo sexto. En este mundo rebosa la vida por todas partes. Podemos ver a los campesinos haciendo sus labores diarias, a los niños jugar o a las plantas crecer (vamos, si tenemos la suficiente paciencia como para estar mirándolas durante años sin hacer nada más).

Comenzaremos el juego como uno de los hijos (o hijas) de una familia normal. Nuestros padres nos mandan a hacer un recado, el típico viaje a la panadería, y cuando volvemos con el pan y la bolsa de *Trisketos* nos damos cuenta de que han asesinado a toda nuestra familia.

Lo que se dice un principio impactante. A partir de



Project Ego
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Consultar
Fabricante: Big Blue Box
Distribuidor: Microsoft
Teléfono: 902 197 198
Web: www.bigbluebox.com
Número de jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

ese momento todas las decisiones serán cosa nuestra. Nos hemos hecho mayores sin ni siquiera haber probado el Cola-Cao.

Podremos buscar venganza, hacernos con un trabajo, deambular por las calles o intentar convertirnos en un héroe. Las posibilidades son casi infinitas. Estas decisiones serán las que configurarán el personaje; no sucede como en la mayoría de los RPG, donde elegimos de partida el tipo de personaje que llevaremos.

Haciéndose mayor

En Project Ego iremos creciendo con el paso del tiempo. Poco a poco nos irá creciendo el pelo y el vello facial y tendremos que cortarlo si queremos tener una apariencia más cuidada. Nuestros músculos irán cogiendo forma como si hubiéramos comprado un *Ab-Flex* en la teletienda si tenemos un trabajo duro o nos dedicamos a luchar contra el mal. Nuestra piel se oscurecerá si pasamos mucho tiempo debajo de «Lorenzo» o, por el contrario, empalideceremos si nos da por encerrarnos en casa o sólo salir por las noches. Las arrugas y las canas también harán acto de presencia aunque no



existan tintes para disimularlas en este mundo medieval. Todo lo que hagamos tendrá su consecuencia en el mundo que pisamos. Así, si plantamos una semilla, con los años crecerá el pertinaz árbol.
En este mundo virtual también podremos llegar a casarnos y a tener descendencia (¡No, no podremos ver cómo se hacen los niños, será algo así como en los Sims!) Seremos responsables de la educación de nuestros retoños y tendremos que predicar con el ejemplo, ya que nuestras acciones también influirán en el resto de los habitantes del pueblo. De esta manera, los aldeanos no actuarán de igual modo ante nuestra presencia si vamos vestidos con harapos o lucimos una cuidada armadura. Las reacciones de la plebe llegarán aún más lejos dependiendo de nuestra actitud. Si optamos por el lado oscuro de la fuerza y nos dedicamos a amedrentar a los niños y a matar a cualquiera a quien no le guste nuestro flequillo, cuando entremos en un pueblo la gente se esconderá en sus casas y nos temerá. Por el contrario, si dedicamos nuestra existencia al bien y separamos nuestra basura por materiales, entonces seremos respetados. Lo más de lo más es cuando, tras matar a alguna criatura maléfica, volvemos al pueblo y en las tabernas los lugareños cantan nuestras hazañas exagerándolas. Incluso el fenómeno de los *fans* llega a Albión; si somos considerados un héroe, los niños imitarán nuestras ropas e incluso nuestro peinado, vamos, como en Operación Triunfo.





Un mundo real

El apartado gráfico de Project Ego, por las pantallas que hemos podido ver, es espectacular. Vale la pena pararse a echar un vistazo a las aldeas, los bosques y los ríos que componen los escenarios: están llenos de vida. Se pueden ver las briznas de hierba moverse con el viento, las sombras de los árboles cambiando con el paso de las horas. Las texturas de los paisanos son distintas en cada uno y su apariencia también es distinta. Podemos conseguir un personaje único cada vez que comencemos el juego a base de hacer ejercicio si queremos parecer Adonis o abandonándonos a la cerveza si no nos importa lucir una compacta barriga. Si queremos llegar más allá siempre podremos tatuar nuestra piel o lucir con gracia las cicatrices de heridas de cualquier batalla.
Asimismo, el sonido se espera real como la vida misma. En ocasiones podremos sumergirnos tanto en el juego que nos costará diferenciarlo de la realidad. Los aldeanos podrán hablar con nosotros y pocas veces repetirán una frase, porque sus intereses (y los nuestros) cambiarán con el paso de los años.
Se trata de una obra monumental, que va a inaugurar un nuevo género en el que ya dio sus primeros pasos el Shenmue de Dreamcast. Habrá que vivir el día a día, meditando cada uno de nuestros actos como pasa en la vida real o probando con ese lado oscuro en el que tanto empeño tiene un tal Darth Vader.

Lo mejor: Una nueva vuelta de tuerca en el mundo de los videojuegos. Todos «deberíamos» probarlo sólo por la experiencia.

Lo peor: Que no podamos seguir viviendo las vidas de los hijos a lo largo de la historia hasta la actualidad (por pedir que no quede...).

En Project Ego podremos experimentar todos los momentos en la vida de nuestro personaje



Hunter: The Reckoning

Nada como un baño de sangre

Diversión y buenos gráficos en un título que suma a la línea clásica del Survival Horror algunos aspectos de los RPG.



Hunter: The Reckoning
Precio: 59,99 euros
Lanzamiento: Junio
Fabricante: Interplay
Distribuidor: Virgin
Teléfono: 91 789 35 50
Web: www.interplay.com/hunter
Número de jugadores: 4
Edad: Mayores 18 años

Imaginaos que la vecina del quinto es menos normal de lo que parece, que todo lo que vemos no es como imagináis, o sea normal, y que hay fuerzas invisibles que manejan el mundo ayudados por una horda de *zombies* y vampiros que a los ojos de todos tienen apariencia normal. Si a todo esto le sumamos la existencia de unos individuos que se hacen llamar cazadores y que tienen una visión especial que les permite distinguir a estos monstruos enmascarados, ya tenemos o la segunda parte de *La noche de los muertos vivientes* o un guión para un juego estupendo de Xbox.





Hunter es un juego que recoge la tradición de los *arcades* clásicos como Final Fight o Teenage Mutant Ninja Turtles, en los que varios jugadores compartían una sola pantalla y jugaban de modo cooperativo. Llegados a este punto, incorpora unos escenarios y personajes 3D que aprovechan toda la potencia de esta consola y le suma litros de sangre que vuelan por los aires como si estuviéramos en la semana vinícola de Wisconsin. Esta elección puede parecer arcaica si tenemos en cuenta los últimos juegos multijugador en que cada uno tiene su propia pantalla. Pero nada más lejos de la realidad. El sistema de cámaras automáticas se encarga de que cada jugador tenga una visión clara de lo que hace su personaje y dónde está y, además, la diversión sube muchos enteros, así como la colaboración del grupo.

Como si esto no fuera suficientemente divertido, al juego se le han añadido características típicas de un **RPG**, como un inventario de armas y magias y la posibilidad de ir incrementando los puntos de experiencia a medida que colgamos más cabezas de *zombies* en nuestro salón. Sin embargo, no tendrás que preocuparte por el manejo de estos puntos de experiencia. Cuando llegamos a un número determinado, nuestro personaje sube de nivel en sus habilidades, sin que tengamos que estar eligiendo para repartir los puntos de experiencia.

Una historia sólida

Cada uno de los cuatro personajes que podemos encarnar tiene una historia propia que afectará al desarrollo del juego. A lo largo de los 25 niveles que nos tienen preparados podremos probar a los cuatro, ya que, como pasaba en Resident Evil 2, nos meteremos en la piel de uno de ellos en cada parte del juego. Todo ello con una sólida historia detrás que impide que nos separemos de la pantalla. Podremos jugar de forma individual, pero cuando se abre la caja de la diversión es al jugar con **amigos**. De esta manera cada jugador encarna a uno de los cuatro cazadores y sus habilidades se pueden combinar de manera espectacular. En cualquier momento de la partida se pueden sumar nuevos jugadores. Cada vez que esto sucede, la cámara se vuelve a situar alejándose un poco para que todos quepan.



El sistema de juego, como en muchos otros títulos de Xbox, utiliza los dos *joysticks* del mando, uno de ellos para mover al personaje y otro para apuntar hacia dónde disparamos.

Dejad que los muertos se acerquen a mí

La mecánica de juego y la historia son muy buenas, pero donde realmente destaca Hunter es en sus gráficos. La potencia de la consola llega a su punto álgido cuando tenemos que enfrentarnos en la pantalla a un grupo nada amistoso de hasta dos docenas de monstruos. Lo más alucinante es que el juego no se hace más lento ni hay saltos con tantos personajes moviéndose independientemente al mismo tiempo. Además, el nivel de detalle y las texturas están muy cuidadas. Los escenarios son totalmente realistas y podremos destrozar todos los objetos como mesas, sillas o estanterías, ya que están completamente *renderizados* para saciar nuestras ansias de romperlo todo (si nos quedan fuerzas después de matar a las criaturas de la oscuridad).

Otro de los aspectos destacados es el movimiento de los



¡Qué duro es ser cazador!

Estos chicos y chicas tienen que aguantar el pútrido olor de toda una horda de zombies y, además, el odio de la gente normal, que les ve como asesinos al no tener esa visión especial que les caracteriza. Menos mal que a cambio tienen algunas habilidades especiales y armas de aquí te espero.

- **DEUCE**: Este motorista con más tatuajes que Tommy Lee es el más fuerte de los cuatro, aunque no es muy rápido que se diga. Le gusta sacar a pasear su hacha con la que corta de raíz el mal.
- **PADRE ESTEBAN**: Este cura de ascendencia española es el único cuyos poderes están del todo evolucionados. Con ellos puede curar a otros cazadores, hacer que sus enemigos vayan más lentos o lanzar fuego por las manos. Por si esto fuera poco, en vez de mandar avemarías da estocadas con su espada y lanza flechas con su ballesta. Espero que hayáis sido buenos...
- **SAMANTHA**: El personaje más equilibrado destaca por su increíble tatuaje que le recorre toda la pierna. Se trata de una policía retirada que se sirve de un revólver y una katana para acabar con todos a los que le cuelga la piel más de lo normal.
- **CASSANDRA**: La más jovencita del grupo y también la más rápida. Le gusta exhibir sus dos pistolas y le encantan los cuchillos. Cuando quiere no hay quien la coja.



Hunter: The Reckoning va a ser uno de los juegos más divertidos para Xbox

personajes, que ha sido capturado de actores reales e incluido en el juego para darle más realismo. Así, podremos ver arrastrarse a los *zombies* o dar increíbles saltos a los vampiros sin que parezcan forzados.

Hunter: The Reckoning va a ser uno de los juegos más divertidos para Xbox, ya que combina unos excelentes gráficos con una historia sólida y un modo multijugador que hará las delicias de todos los que disfrutábamos con los clásicos.

Lo mejor: La fiesta que se arma en la pantalla cuando nos atacan 20 vampiros al mismo tiempo. (No para la señora de la limpieza).

Lo peor: Aunque los monstruos a los que nos iremos enfrentando van haciéndose más poderosos, puede resultar un poco monótono.

Nightcaster

El rol llega a Xbox

Magia y efectos de partículas espectaculares se mezclan en un título que puede recordar a más de uno a los clásicos Diablo o Baldur's Gate.





La fantasía inunda nuestra consola con este juego. En Nightcaster encarnaremos a Arran, un joven aventurero que después de encontrar un misterioso orbe brillante decide redecorar su vida y abandonar a familia y amigos para instruirse como hechicero. Cuando nuestro protagonista termina su entrenamiento y vuelve a casa por Navidad se encuentra que las cosas no son lo mismo en su dulce hogar. El joven mago encuentra su mundo bañado en la oscuridad y dominado por una entidad maligna conocida como Nightcaster. Como no podía ser menos, Arran será el encargado de traer de vuelta la luz y de paso acabar con el malo malísimo.

El juego se desarrolla linealmente con una serie de misiones que nos encomendarán algunos personajes con los que podremos interactuar o nuestro



Nightcaster
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Mayo
Fabricante: VR1 Entertainment.
Distribuidor: Microsoft
Teléfono: 902 197 198
Web: www.vr1.com
Número de jugadores: 1
Edad: +13 años

propio orbe mágico, que habla. Además de la aventura lineal, a medida que avancemos nos iremos encontrando con personas que nos pedirán ayuda, con lo que tendremos que desviarnos del camino. A cambio obtendremos en ocasiones nuevos hechizos o maná extra.

Más hechizos que en Harry Potter

Como buen mago tendremos a nuestra disposición un gran número de conjuros que conforman la «chicha» del juego. Existen cuatro escuelas de magia (Fuego, Agua, Luz y Oscuridad), cuatro hechizos por cada escuela y tres niveles de fuerza en cada hechizo. Con un par de cuentas nos salen 48 trucos de magia.

Las animaciones de los conjuros son sencillamente espectaculares. Sólo tenéis que echar un vistazo a las pan-



tallas de esta *preview* para quedaros con la boca abierta. De ello tiene la culpa el sistema de partículas que trae el juego y la acertada utilización de sobras dinámicas. Todo un espectáculo visual.

Los hechizos de cada escuela están representados por un color en la pantalla y, de la misma manera, nuestros enemigos se caracterizarán por ser de uno de estos colores. Esto quiere decir que un enemigo cuyo color característico sea el rojo provendrá de la magia del Fuego, con lo que será inútil atacarlo con un hechizo de esta escuela. En los primeros combates será fácil elegir el tipo de magia que utilizar, porque las criaturas que nos atacan son de una misma naturaleza. Pero en un momento dado nos atacarán al mismo tiempo distintos tipos de enemigos, con lo que deberemos tener el dedo presto a apretar el gatillo para ir seleccionando las magias.

Aunque el juego puede parecer un título de rol por sus características, no iremos mejorando por puntos de experiencia. Por ejemplo, para conseguir nuevos hechizos o subir de nivel a los que ya tenemos, tendremos

Las cuatro escuelas de magia

Aunque tenemos disponibles más de 45 hechizos, todos ellos pertenecen a una de las cuatro escuelas mágicas del juego. Podremos conjurar el fuego, el agua, la luz y la oscuridad, cuyos hechizos se diferencian por colores.

FUEGO:

Lava: Arran creará pequeños volcanes que escupen este igneo líquido para quemar a todos los enemigos del lugar.

Sky Fall: Una lluvia de estrellas más candentes que las del programa de Bertín Osborne caen para acabar con los malos.

AGUA:



Winter's Fury: El helado viento del norte crea un montón de afilados cristales que atacan a todos los enemigos que no sean de hielo.

Glacial Might: Un hechizo que congela de forma instantánea.

LUZ:

Scarring Light: Desencadena todo el poder de la luz para destruir a los contrarios.

OSCURIDAD:



Venom Strike: Una ponzoñosa luz envenena a los enemigos.

En el punto de mira

Las malvadas criaturas que encontraremos en el camino tienen diferente naturaleza, que se corresponde con el tipo de magia de la que provienen.



→ **Yeti**: Inmune al agua, suele vivir en lo alto de las Montañas del Dolor y en general en todos los lugares helados de este mundo. Los viajeros han aprendido a dejar dar un gran rodeo cada vez que adivinan su presencia, pero... ¿vas a hacer tú lo mismo?

→ **Fire Dragon**: Encontrarás pocos en tu aventura, pero son tan poderosos que no te olvidarás de ellos. Mucho cuidado con su aliento, hace mucho que no se lavan los dientes...



→ **Gnome Stiltwalking**: primos de los Skywalker (aunque no se parecen en nada), sus principales bazas son sus explosivos y su ingenio.

→ **Mummy**: Todo un clásico. Casi invulnerables y con un gran poder oscuro, esperan su momento para dar un «garbeo» fuera de su pútrido sarcófago.

que completar submisiones, acabar con jefes de pantalla o buscarlos por los cuatro rincones del mundo.

Aprovechando al máximo el mando

Nightcaster introduce una novedad en el control de un juego de este tipo: la utilización de los dos *joysticks* para manejar el personaje y sus magias. Con el *stick* izquierdo moveremos a Arran por el escenario, mientras que el derecho servirá para apuntar a las criaturas a las que queremos hechizar. De esta manera siempre que queramos podemos batirnos en retirada mientras disparamos con saña a nuestro enemigo. Todo un seguro de vida. Éste puede ser un consejo para intentar seguir con vida el mayor tiempo posible, ya que los enemigos son más duros que Steven Seagal. El complicado manejo del personaje requiere practicar para no quedarnos sin vida demasiado pronto.

Tendremos a nuestra disposición dos cámaras: la típica en tercera persona y una aérea que nos servirá para tener una visión privilegiada en las batallas y para observar la gran cantidad de paisajes fantásticos que nos tienen preparados. La atmósfera en tres dimensiones del juego, siempre nublada por un velo de oscuridad, nos transportará a bosques, valles, montañas o templos abandonados.

La música y los efectos sonoros no destacan por su espectacularidad, pero son correctos. Nightcaster es un juego que, junto a Azurik: The Rise of Perathia, abre las puertas a un género que parece que tendrá importancia en la plataforma de Microsoft a la espera de Baldur's Gate: Dark Alliance.

Lo mejor: La espectacularidad de los hechizos, sobre todo los de mayor nivel, que nos dejan con la boca abierta.

Lo peor: Hasta los enemigos más simples son bastante duros de roer y las batallas terminan por hacerse monótonas a la larga.



Circus Maximus

Morituri te salutant

Este título recoge la tradición de Ben-Hur y se aprovecha del resurgir de películas de romanos como Gladiator para ofrecernos un buen rato y muchas posibilidades de juego.

Parece que Xbox es la plataforma en que la **originalidad** de su catálogo de juegos brilla más. En la lista de próximos lanzamientos podemos encontrar unos cuantos títulos que dan otra vuelta de tuerca al género en el que se inscriben para sorprender al gran público. Circus Maximus es uno de estos ejemplos que van un paso por delante. Se trata de un juego de carreras que combina velocidad con combate, en el que es tan importante ir el primero en la clasificación como acabar con el mayor número de contrarios. Eso sí, ambientado en el periodo de mayor esplendor del Imperio romano.





En este singular juego de carreras a muerte podremos elegir un montón de variables antes de empezar a correr. Además de elegir el carro y la pareja de caballos con la que intentaremos impresionar al César, tendremos que seleccionar una pareja de corredores, uno que conducirá el carro y otro que se dedicará a dar mandobles a diestro y siniestro. Podremos manejar en carrera cualquiera de los dos, seleccionándolos con el pad digital, y dejaremos al otro personaje a la AI de la consola. Dependiendo del circuito (hay 19 donde probar nuestra habilidad), será más importante que dediquemos nuestros esfuerzos a conducir y esquivar a los paseantes o a sacar toda la **furia** que nos corroe a base de porrazos.

Circus Maximus

Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Consultar
Fabricante: Encore Software
Distribuidor: Microsoft
Teléfono: 902 197 198
Web: www.hailrome.com
Número de jugadores: 4
Edad: Todos los públicos

Modos de juego para rato

El aburrimiento no es una palabra que aparezca en el diccionario de Circus Maximus. Podremos competir en el modo *arcade* con los controles simplificados, el modo campeonato, en el que utilizaremos todos los botones del mando y pondrá a prueba todas nuestras habilidades, o el modo multijugador, con **diversión asegurada**.

Por medio de la pantalla partida, podrán jugar de dos a cuatro jugadores unos contra otros o en modo cooperativo. Si consigues que tres de tus amigos vayan a tu casa, podrás comprobar lo divertido que es que cada uno de vosotros encarne a un conductor o a un guerrero. El «pique» estará a la orden del día.

Los *renders* son espectaculares: hay momentos en los que están animados al mismo tiempo en pantalla hasta 1.200 huesos en acción y el sonido y la música acompaña en todo momento. Un consejo: preparad las espátulas para sacaros los mandos una vez hayáis probado el modo *Death Match*.

Lo mejor: Jugar con amigos en modo multijugador cooperativo y la entrada triunfal en los circos romanos. ¡Ave César!

Lo peor: Las carreras son demasiado limpias, echamos de menos un poco más de polvo y barro recubriendo carros y guerreros.

Buffy: The Vampire Slayer

Mamá, quiero ser vampiro

A la atractiva protagonista de la serie televisiva homónima, Sarah Michelle Gellar, no le basta con actuar como una adolescente de instituto y tiene que meterse en la Xbox a acabar con todas las criaturas de la noche que se crucen en su camino.



Buffy Summers, la caza vampiros más sexy de la televisión, ha asaltado la nueva consola de Microsoft armada con estacas último modelo y todo un repertorio de patadas aprendidas con los monjes Shaolin. La adaptación de la serie televisiva, retransmitida en nuestro país por Canal +, es tan fiel que podría parecer un capítulo inédito de la misma. En el juego aparecen todos los personajes característicos de la serie, tales como Angel, Xander, Drusilia o Willow, así como los escenarios habituales, desde el instituto Sunnydale hasta el Bronze.

El apartado gráfico ha sido cuidado al máximo y en él se ha implicado la propia protagonista. La cara de **Sarah Michelle Gellar** ha sido **digitalizada** para la ocasión y una doble de acción ha permitido que sus movimientos sean capturados para darle un realismo superlativo. Los andares de la protagonista del videojuego son calcados a los de la actriz de carne y hueso.

La trama del juego es muy fácil de imaginar. Una horda de

Buffy: The Vampire Slayer
Precio: 69,95 euros
Lanzamiento: Mayo
Fabricante: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts
Teléfono: 91 304 70 91
Web: www.ea.com/eagames/xbox/buffy/home.jsp
Número de jugadores: 1
Edad: Pendiente de calificación





vampiros y zombies «cabreados» intentan abrir un portal entre la tierra y el infierno para hacer más grande el patio de juegos. Pero van a tener un problema: la señorita Summers (a tiempo parcial animadora de instituto-cazadora de vampiros) va a desplegar todos sus poderes para seguir siendo la más popular de su *High School*.



Las armas de la niña

Buffy no es una chica cualquiera. De hecho, es la Elegida, así que no andará manca para acabar con todas las hordas de «chupasangre» que se le crucen en el camino. Su principal habilidad serán unos espectaculares combos de patadas y puñetazos al más puro estilo Bruce Lee. Estos combos sólo podremos llevarlos a cabo cuando tengamos la suficiente energía para intentarlos. Cada vez que realizamos uno, se gasta, pero esta energía se rellena con cada vampiro devuelto a su tumba.

Como no podía faltar en un título cuyo principal argumento es la caza de vampiros, tendremos a nuestra disposición todo tipo de estacas y navajas de Albacete para terminar con su miserable vida. A esto se unirá la ya clásica agua bendita que no hará sino amplificar el daño que harán las armas que empuñemos. Con el *kit* de caza vampiros también viene el poder de curación rápida y un sentido del peligro parecido al de Spiderman.

Buffy se va a convertir sin duda en uno de los juegos más **espectaculares** a nivel gráfico y sonoro, ya que incluirá Dolby 5.1, para aterrorizar aún más a los desprevenidos. Sin duda, amor al primer mordisco.

Lo mejor: Los excelentes gráficos, los naturales movimientos de Buffy y el gustazo de ver las variadas muertes vampíricas.

Lo peor: Si no se conoce la serie, la historia que presenta el juego puede parecer un poco confusa al principio.

Shrek

Cuidado con el ogro

Directamente desde la película viene el ogro más bondadoso de la larga historia de los cuentos infantiles. Se ha traído toda su calidad gráfica, pero no ha conseguido redondear la diversión.

Shrek es una de las películas animadas por ordenador más divertidas de los últimos tiempos. Todos nos hemos reído con su afán por destrozar la mayoría de cuentos clásicos y nos hemos quedado boquiabiertos por su calidad gráfica. La adaptación del celuloide (esta vez digital) al mundo del videojuego tenía más excusas que en ninguna otra ocasión. El problema es que los videojuegos buenos basados en películas se pueden contar con los dedos.

El Shrek de Xbox es un juego de plataformas en el que nuestro querido ogro verde tendrá que volver a salir de su ciénaga para salvar de nuevo a la Princesa Fiona (mira que es pesadita...) Esta vez el Mago Merlín ha sido el que ha encerrado a la princesa en su fortaleza. Para llegar hasta ella tendremos que ir cumpliendo pequeñas misiones que desbloquearán diferentes mundos y así llegaremos hasta el castillo del malvado mago.

Como en la película

El nivel gráfico del juego es espectacular. En ocasiones nos dará la impresión de que estamos jugando en el DVD, ya que la calidad de las texturas y las expresiones de nuestro anti-héroe son asombrosas. A esto no ayuda demasiado una cámara que sigue al personaje desde lejos, pero vale la pena pararse a disfrutar del fantástico paisaje.

Parece que los programadores se han dejado todo el presupuesto en conseguir unos gráficos impresionantes y se han olvidado de la jugabilidad. Las misiones en seguida se hacen repetitivas («encontrar los seis huevos dorados», «encontrar las seis hadas malas», «encontrar los seis corderitos perdidos» son algunas de las tareas habituales). Esta naturaleza acerca el juego a un público infantil que busca diversión en los «colorines» y en los personajes graciosos. Sería verdad si el juego no fuera tan difícil. En resumen, se trata de un título que muestra toda la potencia gráfica de la máquina de Microsoft, pero que no aprovecha del todo el tirón de un personaje tan carismático.



Shrek
Precio: Consultar
Lanzamiento: Abril
Fabricante: Digital Illusions
Distribuidor: TDK Mediactive
Teléfono: 91 541 40 00
Web: www.shrekgame.com /shrek
Número de jugadores: 1
Edad: Todos los públicos

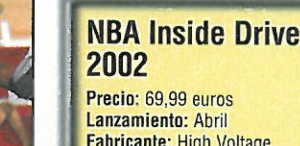
Lo mejor: Los gráficos se acercan de manera impresionante a la película de animación por ordenador. Todo un logro.

Lo peor: Aburrido para los adultos que buscan un poco de acción, difícil para los tiernos infantes que buscan diversión rápida.

NBA Inside Drive 2002

El estreno de Pau Gasol en la Xbox

Microsoft viene a dar guerra a los decanos de los juegos de baloncesto como EA y Sega con una apuesta que destaca por unos gráficos asombrosos y una jugabilidad endiablada.



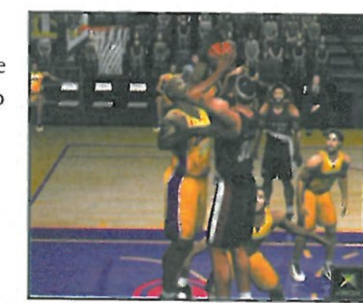
NBA Inside Drive 2002
Precio: 69,99 euros
Lanzamiento: Abril
Fabricante: High Voltage
Distribuidor: Microsoft
Teléfono: 902 197 198
Web: www.microsoft.com/games/xbox/insidedrive2002.asp
Número de jugadores: 2
Edad: Todos los públicos



Ser el jefe tiene sus ventajas. Además de poder llegar tarde al trabajo o elegir los mejores donuts en el desayuno, si eres el creador de una consola tus juegos son los que antes van a salir al mercado. Microsoft es el *jefazo* en el tema Xbox (por algo es suya) y, por lo tanto, los juegos que desarrolla tienen una especial importancia en el lanzamiento de la consola. NBA Inside Drive 2002 es un ejemplo de esta premisa, ya que se adelanta a los juegos de desarrolladores más experimentados, por lo menos en Estados Unidos, como Electronic Arts y su línea NBA Live o Sega y su NBA 2K. Para ser la primera incursión de Microsoft en el baloncesto, no lo han hecho nada mal. Lo primero que vamos a poder comprobar son sus excelentes gráficos. Los jugadores oficiales son calcados a la realidad con peinados estrambóticos y tatuajes incluidos. Entre ellos podremos controlar a Pau Gasol, el representante español en la liga de las estrellas.
Los movimientos de los jugadores son muy realistas (¡incluso se les mueven los dedos de las manos independientemente!) y parece que las camisetas tienen vida propia.

Pocas opciones

El punto flaco del juego son sus contadas opciones. Tan sólo podremos elegir entre jugar una liga, unos *play-off* o un partido de exhibición. Como se ve, nada de partidos en la calle, creación de jugadores o gestión con precio de los fichajes. Si tenemos en cuenta las opciones a las que nos tienen acostumbrados otros juegos del género como NBA Live, se nos puede quedar un poco corto este Inside Drive.
Este juego tiene un alto grado de estrategia y simulación y se aleja un poco del arcade. Por un lado, nos será bastante difícil acertar todos y cada uno de los pases que intentemos, ya que los defensas contrarios son más hábiles que una ardilla. La mecánica de tiro también tiene su dificultad. Para ejecutar completamente un tiro a canasta tendremos que pulsar el botón hasta tres veces, una para decir que vamos a tirar y otras dos para poner en el sitio adecuado sendas barras de fuerza y pericia.
Una de las novedades estratégicas que aporta es la posibilidad de hacer sustituciones y cambiar la disposición de nuestra defensa o nuestra presión en pleno juego y sin salir al menú pausando el juego.



Lo mejor: Sus gráficos espectaculares con jugadores y canchas reconocibles al primer vistazo.

Lo peor: Las pocas opciones que tenemos de elegir un modo de juego. Parece que se han gastado todo el dinero en los gráficos.

Metal Gear Solid X

Snake se pasa a la Xbox

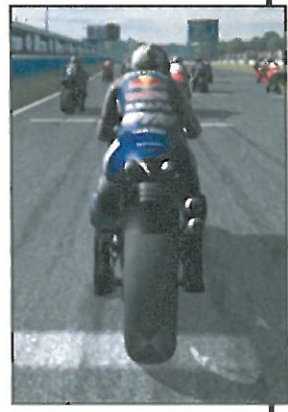
Parece que Microsoft ha vuelto a sacar el talonario para conseguir que uno de los baluartes exclusivos de Playstation tenga su hueco en la Xbox. Metal Gear Solid X va a ser uno de los ejemplos más



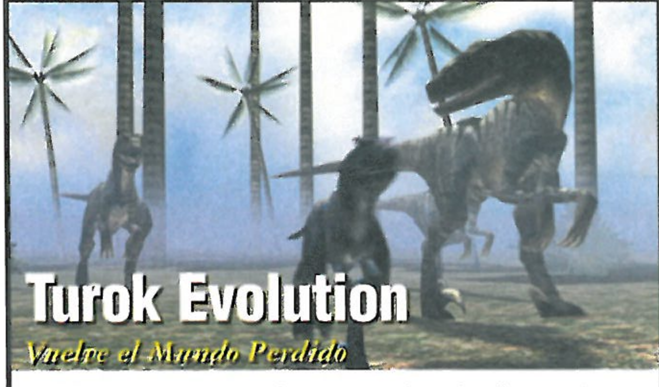
sonados. Esta versión se beneficiará del hardware de la consola de Bill Gates y presentará efectos especiales muy parecidos a los vistos en Matrix. Parece que la trama del juego se basará en la versión para PS2 de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, aunque se especula que también incluirá elementos del primer juego de la saga. Uno de los mejores videojuegos de la historia que esperamos con ansiedad. **Género**: Acción. **Fabricante**: Konami

MotoGP: Ultimate Racing Technology

Intenta desbancar a Rossi



Este juego, que no tiene nada que ver con el desarrollado por Namco para Playstation 2, pretende consolidarse como el número uno en carreras de motos para la Xbox. El título pone a prueba toda la potencia de la máquina de Microsoft, mostrando sin ralentizaciones 20 corredores en la pantalla al mismo tiempo. Se podrá correr en 10 circuitos reales y elegir unos de los mejores corredores actuales para batir todos los récords. Tendrá seis modos de juegos incluido uno para dos jugadores con la pantalla dividida. **Género:** Carreras. **Fabricante**: THQ



Turok Evolution

Vuelve el Mundo Perdido

Parece que nunca van a dejar tranquilos a los dinosaurios. Por si no tuvieran bastante con la saga cinematográfica de Steven Spielberg y todo el *merchandising* que trajeron, ahora se resucita a los que tradicionalmente habitaban en las tierras de Nintendo. Y nosotros más contentos que unas pascuas. La versión de este *shot'em up* clásico, que también verá la luz en PS2 y GameCube, nos devolverá a las Tierras Perdidas y a la piel de Tal'Set, el protagonista del primer juego. Como principales novedades, aparte de unos gráficos y un sonido bestiales, tendremos la posibilidad de volar sobre un pterodáctilo armado hasta los dientes y la IA mejorada de los enemigos que atacarán en grupo.
Género: Shot'em up. **Fabricante**: Acclaim

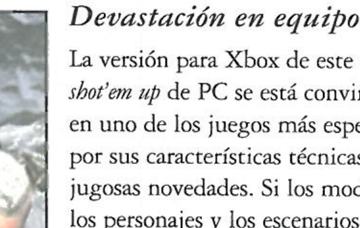
Gun Valkyrie

Toneladas de acción en un mundo alternativo

Una de las aportaciones de Sega para la Xbox es este juego de acción a raudales en el que encarnaremos a una peligrosa chica con una armadura llena de «sorpresitas». Estamos en el siglo XIX, pero en una Tierra paralela en la que la tecnología ha llegado a límites insospechados, y tenemos que acabar con una invasión alienígena y rescatar a un doctor loco sin escatimar en munición. Tendremos a nuestra disposición un enorme arsenal de armas y objetos entre los que destaca el *jet-pack*, con el que podremos llegar a todos sitios. Este experimento seguro que da mucho que hablar.
Género: Acción. **Fabricante**: Smilebit



Unreal Championship



Devastación en equipo

La versión para Xbox de este clásico *shot'em up* de PC se está convirtiendo en uno de los juegos más esperados por sus características técnicas y sus jugosas novedades. Si los modelos de los personajes y los escenarios son asombrosos por su detallismo, el modo de juego ha evolucionado experimentando una vuelta de tuerca más. Ahora comandaremos un equipo y no un solo jugador, iremos ganando puntos de experiencia y desbloqueando armas y personajes a medida que ganemos combates, partiremos con unas armas predefinidas y no tendremos que buscarlas por el escenario y tendremos cinco modos multijugador que aprovecharán la conexión de la Xbox. Vamos, que nos quedamos sin aliento y todavía no lo hemos probado. **Género:** Shooter. **Fabricante:** Digital Extremes

Yager



¡May day! ¡May Day!

El juego tiene lugar en un futuro en el que el principal medio de transporte es el aéreo. Encarnarás a un piloto *freelance* que es contratado por una mega-corporación para hacer un trabajito en una tierra inhóspita. En las misiones tendremos que pilotar todo tipo de naves futuristas muy versátiles (algunas incluso pueden ir por debajo del agua).

Por las pantallas que hemos visto se esperan unos paisajes cargados de detalles con texturas asombrosas y efectos luminosos como nos tiene acostumbrados la potencia de la Xbox. Promete. **Género:** Simulador aéreo. **Fabricante:** THQ

Superman: Man of Steel

Es un pájaro, es un avión...

El Hombre de Acero, Kal-El, vuelve a pasear su palmito por un videojuego, esta vez acompañado por toda la potencia gráfica de la Xbox. El buque insignia de la editorial norteamericana DC Comics tendrá que vérselas en esta ocasión con Lex Luthor y con Brainiac 13, dos villanos que intentan destruir Metrópolis, la ciudad del superhéroe. Como no podía ser menos, protagonizaremos batallas aéreas y dispondremos de todos los súper poderes de Superman para acabar con los malvados de turno.

Las pantallas que hemos podido ver son bastante espectaculares, con especial atención a la capa de Superman, que parece tener vida propia. **Género:** Acción. **Fabricante:** Infogrames



Rocky

Los viejos rockeros nunca mueren

Por si no teníamos bastante con cinco entregas cinematográficas del boxeador más cabezota del mundo, ahora nos llega a la Xbox la adaptación de Rocky. En el juego podremos pelear con todos los contendientes de las cinco películas (como el pobre Apollo Creed o el ruso Ivan Drago). Para que no nos aburramos, han incluido varios tipos de juego, como el modo película, con una orientación arcade, o el típico campeonato por el título mundial. Además, habrá un modo entrenamiento con el que el luchador mejorará su agilidad y potencia. **Género:** Lucha. **Fabricante:** Rage Software

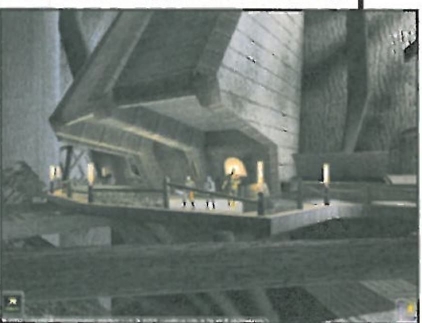


Star Wars: Knights of the Old Republic

Cualquier tiempo pasado fue mejor



Parece que a los chicos de LucasArts les ha gustado la Xbox. Ahora le toca el turno a la relación de los caballeros Jedi y los malvados Sith nada más y nada menos que 4.000 años en el pasado. Además, es la primera vez que se lanzan a crear un RPG al más puro estilo Baldur's Gate. No obstante, el grupo de programadores es de Bioware, los creadores de esta saga. Controlaremos un grupo de 3 aventureros de diferentes razas que recorrerán la galaxia deshaciendo entuertos. Que la fuerza nos acompañe, otra vez. **Género**: Acción. **Fabricante**: LucasArts



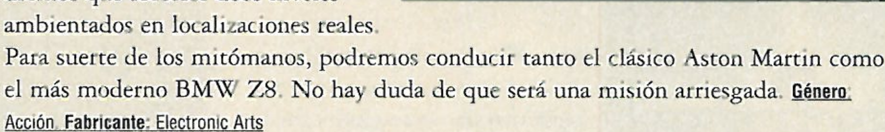
007 Agent Under Fire

Bond, X Bond



Después del éxito que el agente con licencia para matar cosechó en Nintendo 64, ahora vuelve por los fueros consoleros en una nueva aventura. En esta ocasión tendremos a nuestra disposición nuevos *gadgets* para hacer fracasar los planes del malo de turno que, cómo no, quiere hacerse con el control de la Tierra. Para ello tendremos que recorrer doce niveles ambientados en localizaciones reales.





Para suerte de los mitómanos, podremos conducir tanto el clásico Aston Martin como el más moderno BMW Z8. No hay duda de que será una misión arriesgada. **Género**: Acción. **Fabricante**: Electronic Arts

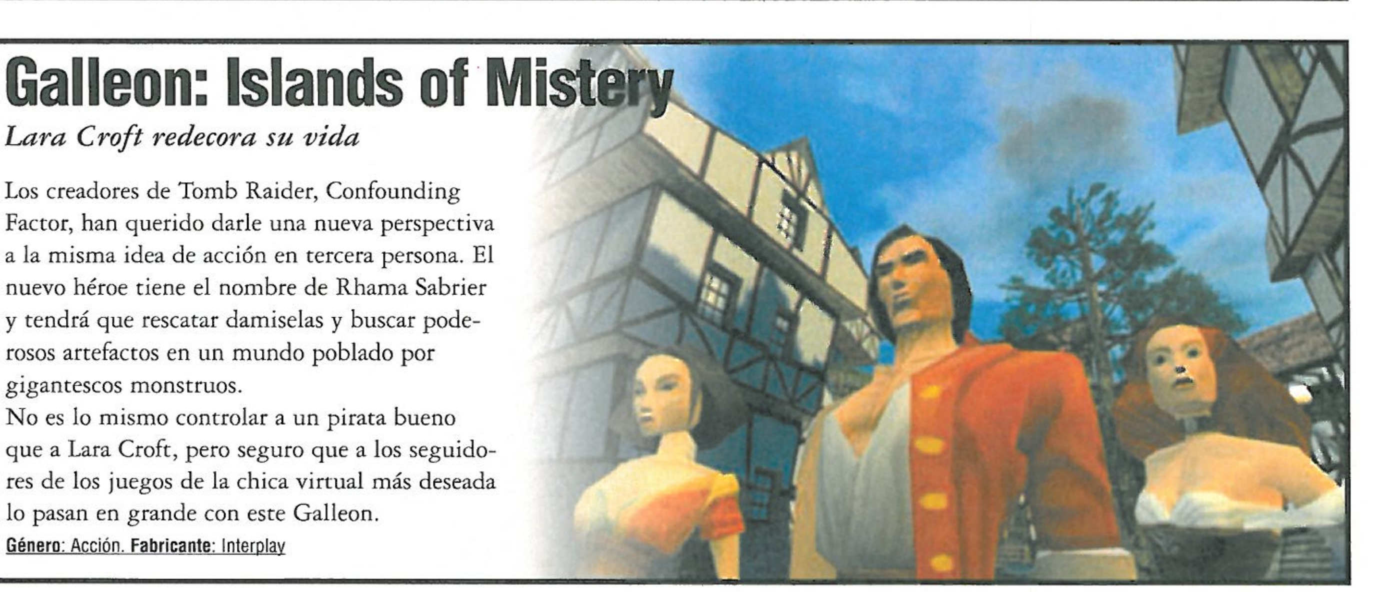
Galleon: Islands of Mistery

Lara Croft redecora su vida

Los creadores de Tomb Raider, Confounding Factor, han querido darle una nueva perspectiva a la misma idea de acción en tercera persona. El nuevo héroe tiene el nombre de Rhama Sabrier y tendrá que rescatar damiselas y buscar poderosos artefactos en un mundo poblado por gigantescos monstruos.

No es lo mismo controlar a un pirata bueno que a Lara Croft, pero seguro que a los seguidores de los juegos de la chica virtual más deseada lo pasan en grande con este Galleon.

Género: Acción. **Fabricante**: Interplay



Una Xbox de película

El cine mira hacia los videojuegos y viceversa

Con eso de que el negocio de los videojuegos está moviendo más dinero que el del cine, parece que los grandes estrenos cinematográficos de los próximos años van a venir con una adaptación digital debajo del brazo.

Hasta la fecha, la adaptación de películas a videojuegos había tenido un éxito parcial, pero parece que se avecina una avalancha que va a cambiar todos los prejuicios existentes. Microsoft, consciente del tirón que puede tener este «sub-género», está intentando que su consola acapare la mayoría de estos títulos.

La que con toda seguridad se va a convertir en una de las trilogías con más éxito de la historia del cine (con el permiso del señor Lucas y su Star Wars original) es la adaptación al celuloide de la obra cumbre de Tolkien, El Señor de los Anillos. Este «fenómeno social» no va a tener uno sino dos videojuegos en el mercado. Por un lado, Vivendi lanzará una adaptación fiel al libro primero, «La Comunidad del Anillo», que todavía está en desarrollo y que se acercará al Rol. Electronic Arts tampoco se queda a la zaga porque sacará un videojuego basado en la primera película en el que podremos controlar a Aragorn, Legolas o Gimli.

Neo, Trinity y compañía también probarán si la Xbox es a prueba de balas en la adaptación de las películas. Interplay se encargará de hacer realidad el sueño de todo aficionado a Matrix. Se espera toda la espectacularidad de la película y nuevos personajes y vehículos.



En mayo se estrena en España la película de Spiderman y en los siguientes meses podremos ponernos su traje rojo y azul y surcar Nueva York colgados de una telaraña gracias a Xbox. El juego será una adaptación de la película, donde el joven Peter Parker adquiere sus poderes y se tiene que enfrentar a un renovado Duende Verde.

Otra película que se está preparando es la tercera parte de Terminator y, esta vez, el videojuego se le va a adelantar. En este videojuego tendremos que enfrentarnos a la insurrección de las máquinas en el futuro apocalíptico del que vino John Connor en la primera parte del film.

Ya sabéis, apagad las luces, comprad palomitas y a disfrutar del cine en casa.



Viaje en el tiempo para Halo

Parece que los chicos de Bungie, los que están detrás del mejor juego hasta la fecha para Xbox, están trabajando en otro título que utiliza el mismo motor gráfico que **Halo**. Este juego lleva desarrollándose más de dos años y estará ambientado en la Edad Media. No faltarán los asedios a castillos o las luchas con espadas. Visto lo visto en Halo, seguro que no nos defraudará. Lo malo es que habrá que esperar hasta el 2003 como mínimo.

Otro juego del que tendremos adaptación en Xbox será **Return to Castle Wolfenstein**. Este exitoso *shooter* de PC seguro que aprovecha las capacidades técnicas de la máquina y además podrá aprovecharse de la opción de juego *on-line* que trae la consola de serie.

Ya sé Kung-Fu

Por si no fuera bastante con Dead or Alive 3, Xbox va a tener entre su catálogo un montón de juegos de lucha, desde clásicos como Mortal Kombat hasta títulos que rebosan humor como Kung Fu Chaos.

Desde que Street Fighter llegara a la consola de Nintendo, los juegos de lucha han sido los que más pasiones han despertado. Xbox viene con una hornada más que jugosa en este género y además presenta algunos títulos en los que las artes marciales son las protagonistas.
Uno de los juegos de los que ya hemos podido ver algunas imágenes es **Mortal Kombat: Deadly Alliance**. Parece que el título recobrará a todos los personajes de las anteriores ediciones y les dotará del realismo al que nos tiene acostumbrados la Xbox.
Dos juegos que verán la luz en los próximos meses son Bruce Lee: Quest for the Dragon y Kakuto Chojin. Ambos presentan una forma de juego parecida: se supone que en ambos se podrá jugar un modo historia y un modo *versus* en los que tendremos que demostrar nuestra habilidad con las artes marciales. En el primero nos meteremos en la piel del mejor luchador de todos los tiempos y en el segundo podremos escoger entre cinco personajes.
La nota de humor la pondrá **Kung Fu Chaos**, un juego de peleas con estética setentera en el que se puede provocar, humillar o insultar a los enemigos, amén de hacerlos sufrir con caricaturescas patadas y puñetazos. Su lanzamiento está previsto para otoño de este año.

Lara Croft X



No se trata de una adaptación algo subida de tono de la última película de la protagonista de Tomb Raider, no. Ahora mismo Eidos está en plena discusión para decidir si la próxima entrega de Lara Croft será multiplataforma o un desarrollo en exclusiva para la PS2. Esperemos que tanto los usuarios de Playstation como los de Xbox tengan una versión para poder disfrutar de las curvas de nuestra heroína favorita.

Verlo para creerlo

Para que un posible comprador de la Xbox se haga una idea de cómo corren los juegos en la consola de Microsoft, las capturas de los juegos, incluso los *renders* más espectaculares, no son suficientes. Lo bueno es ver esas maravillas en movimiento y, para eso, nada mejor que los vídeos promocionales o los *trailers* que la página oficial pone a disposición de todos los internautas. En la sección de juegos de la página española (*www.xbox.com/es/default.htm*) tenemos un enlace a Xbox TV, donde se puede ver vídeos de los títulos que van a salir en España. Algunos son partidas grabadas y en otros podremos ver anuncios de la televisión norteamericana e incluso entrevistas con los desarrolladores.

También se puede ver vídeos en las páginas oficiales de cada juego y en algunas de las más importantes publicaciones digitales a lo largo y ancho de Internet, así que si no sabéis nada antes de compraros un juego es porque no queréis.



Accesorios para todos los gustos

Ya habréis podido ver algunos de los accesorios que Microsoft y sus third parties tienen preparados, pero no sólo de mandos y cables vive el hombre. Aquí tenéis otros «aparatitos» para el disfrute general.

Aunque el mando de la Xbox puede parecer a primera vista un poco grande, no obstante, los jugadores japoneses tienen otro más pequeño adaptado a sus manos; cuando se lleva un tiempo jugando, se adapta a la mano como un guante. Para los que buscan algo más, empresas como Thrustmaster (*www.thrustmaster.com*) han creado unos dispositivos para sacarle todo el partido a los juegos de carreras o a los de *snowboarding* y *skate*.

El volante Módena 360 de la compañía incorpora dos motores internos que consiguen una vibración realista y además pueden ser configurados para que vibre con tres intensidades diferentes. Para que se pueda jugar con el volante sin necesidad de tenerlo sujeto a una mesa, lleva un adaptador para agarrarlo con las rodillas y poder usarlo sentado en el sillón. Su precio estimado es de 80,45 euros.

Para los amantes de las emociones fuertes, Thrusmaster va a presentar también una tabla con la que poder disfrutar al máximo de los juegos de *skateboarding* o *snow*. Su nombre es FreeStyler Board y viene con un sensor de inclinación que proporciona una sensación de movimiento real. Además, tiene un mando para una mano que incluye los botones analógicos necesarios para controlar el juego. Su precio aproximado será de 100,84 euros.

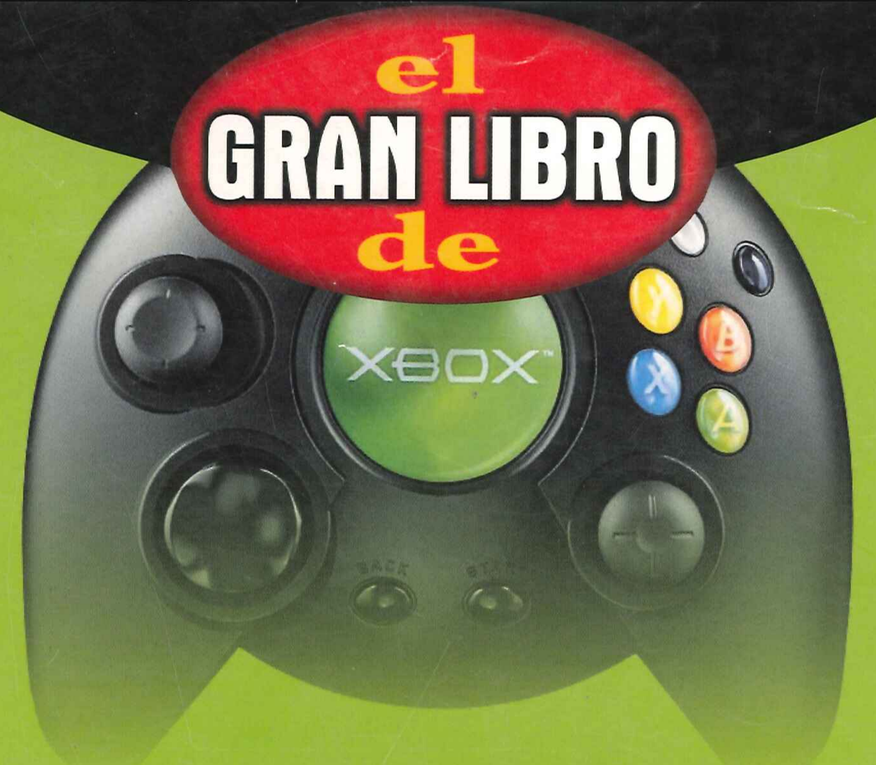
Xbox, a la conquista de Japón

Estaba más o menos visto que Japón no iba a ser el país en el que más Xbox se vendieran en el mundo. Para eso los nipones tienen sus Sony Playstation 2 y Nintendo GameCube, que juegan en casa. Lo que no se esperaban los directivos de Microsoft es que nada más comenzarse a vender surgieran los primeros problemas. A las dos semanas de su puesta a la venta, Microsoft comenzó a recibir las primeras quejas. Algunos usuarios se lamentaban de que sus unidades les rallaban los discos de los juegos. Microsoft se apresuró a desmentir que se estuvieran retirando unidades del mercado japonés por ese motivo. Al final se ha reconocido que algunas unidades tienen un defecto que raya el perímetro de los discos y que cualquier usuario puede contactar con el servicio técnico para que se la reparen sin coste alguno. Esperemos que aquí en España no se dé este caso y que la consola no tenga ningún problema.



Lo que viene

Los planes de Microsoft para hacer de esta Xbox la mejor consola del mercado no han hecho más que empezar. Este verano se comenzará a dar el servicio de juegos *on-line* en Estados Unidos y, con él, vendrá un montón de cosas nuevas. En EE UU (y esperemos que pronto en nuestro país también) podrán hacerse con un teclado o un dispositivo compuesto por micrófono y auricular para comunicarse con otros jugadores. Así mismo, se podrá alterar nuestra voz a través de software para conseguir una voz aterradora y atemorizar a nuestros contrincantes.



ANÁLISIS TÉCNICO

Descubre el interior de la consola, sus posibilidades técnicas y su capacidad como DVD

Procesador central
Procesador gráfico
Sonido Dolby Digital 5.1
Almacenamiento principal y secundario
Reproducción de DVD-Vídeo

GUÍA DE COMPRAS

Los primeros títulos de la temporada

SOLUCIONES COMPLETAS

Halo
Wreckless: The Yakuza Missions
Star Wars: Obi Wan
Oddworld: Munch's Oddysee
Batman Vengeance
Genma Onimusha
Max Payne

PISTAS Y TRUCOS

Dark Summit
Rallisport Challenge
Tony Hawk's Pro Skater 3
NHL 2002
NHL Hitz
Dead or alive 3
Mad Dash Racing
Fuzion Frenzy
Transworld Surf
Amped Freestyle Snowboarding
Cel Damage
Project Gotham
Blood Wake
Arctic Thunder
Legacy of Kain: Blood Omen 2
Dave Mirra Freestyle BMX 2

PREVIEW

ISS2
Deadly Skies
Nightcaster
Circus Maximus
NBA Inside Driver
Shrek
Project Ego

AVANCES

Metal Gear Solid X
MotoGP: Ultimate Racing Technology
Gun Valkyrie
Unreal Championship
Superman: Man of Steel
Yager
Star Wars: Knights of the Old Republic
007 Agent Under Fire
Galleon: Islands of Mistery

ÚLTIMA HORA



San Sotero, 8. 28037 Madrid / Teléfono +34 913 137 900 / Fax +34 913 273 704
Pompeu Fabra, 10 bajos. 08024 Barcelona / Teléfono +34 932 846 100 / Fax +34 932 103 052